Mars - avril 1995

Disquette et CD inclus

NOUVEAU PC FUN

Créez - Jouez -

NOUVEAU N°3

Créez

- CorelDRAW! 5 Initiation + Version d'évaluation
- Ray Dream Designer 3

Jouez

- Dark Forces
- Heretic
- Discworld

Découvrez

- Aux origines de l'homme
- Les softs de généalogie

Optimisez

- Les enceintes amplifiées
- Kit Diamond 4x
- Miro 20 TD, la TV sur PC

Dossier Musique

Jouez du PC!

Découvrez les possibilités musicales de votre PC

4 en 1 !

Wings of Glory
Le test, la démo, le making-of, le dossier historique

Vu à la Télé

OS/2 Warp
Allez-vous l'adopter ?

MORPHING
Initiation à RMorph (sur CD + Disquette)

Une publication PRESSIMAGE©

M 1474 - 3 - 35,00 F

270 FB • DOM 55 FF
11 FS • 11,95 $ CAN
1400 Pte Cont • 270 F Lux

GUILLEMOT INTERNATIONAL ...

Maxi Sound HP 16

716 F HT (849 F TTC)

Le kit sonore complet pour votre PC !

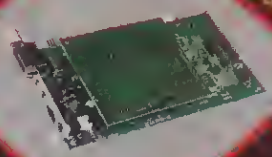
- **Carte sonore MAXI SOUND 16** multi-interfaces CD-ROM, dotée d'un connecteur Wave, stéréo, 16 Bits, qualité CD, avec ses logiciels en français
- **Enceintes stéréo amplifiées** amagnétiques, bass booster
- **Microphone dynamique** uni-directionnel

Egalement disponible : Maxi Sound ... (carte sonore avec ses logiciels) 512 F HT (... F TTC)

1685 F HT (1990 F TTC)

Maxi Sound KORG WAVE 32

Le meilleur du son pour votre PC !



- **Carte sonore MAXI SOUND 16** avec ses logiciels
- **KORG WAVE UPGRADE** l'extension General Midi. Carte-fille utilisant la synthèse Wavetable issue de la technologie Korg, véritable référence dans le domaine musical MIDI !
- **CAKEWALK Apprentice** séquenceur for Windows
- **Connectée à Maxi Sound 16, Korg Wave Upgrade offre une restitution sonore comparable à celle d'un orchestre symphonique en concert !**

1340 F HT (1590 F TTC)

Egalement disponible : Maxi KORG WAVE 835 F HT (... F TTC) carte fille avec CAKEWALK APPRENTICE for Windows

Maxi Sound CD-ROM 4X

La solution multimédia haute-performance pour votre PC !

- **Lecteur de CD-ROM quadruple vitesse**, taux de transfert ultra-rapide de 500 Kb/s
- **Carte sonore Maxi Sound 16** avec ses logiciels
- **Enceintes stéréo amplifiées** amagnétiques, bass booster
- **Livré avec les CD-ROM Little Big Adventure, Under a Killing Moon et Rebel Assault**
- **Adoptez la solution multimédia la plus performante !**

Egalement disponible :

Maxi Sound ... 1682 F HT (1995 F TTC) (modèle Panasonic double-vitesse)

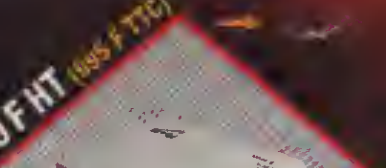
Maxi Power

413 F HT (490 F TTC)

Les enceintes haute performance pour votre PC !

- **Enceintes stéréo amplifiées**, amagnétiques, avec contrôle des volumes, des aigus et des graves
- **2 x 30 Watts**
- **Offrez la puissance des haut-parleurs MAXI POWER à votre PC !**

839 F HT (995 F TTC)



Maxi Radio FM

La radio FM stéréo dans votre PC !

- **Carte radio FM stéréo** Livrée avec son antenne
- **Casque audio inclus**
- **Installation et utilisation simples**
- **Ecoutez la radio sur votre PC tout en exploitant d'autres logiciels !**

329 F HT (390 F TTC)

Maxi TV VIDEO

La TV et la capture vidéo dans votre PC

- **Carte d'acquisition vidéo dotée d'un tu...** pour recevoir la **télévision** dans son PC ... afficher, en plein écran, de la vidéo provenant d'une source en **SECAM**, TVL ou NTSC ... magnétoscope, caméscope
- **Livré avec kit de connexion, logiciel de pilotage de la carte sous Windows et Video Studio en français** (Image Editor, Video Editor & Capture)
- **Faites vos propres montages vidéo sur PC !**

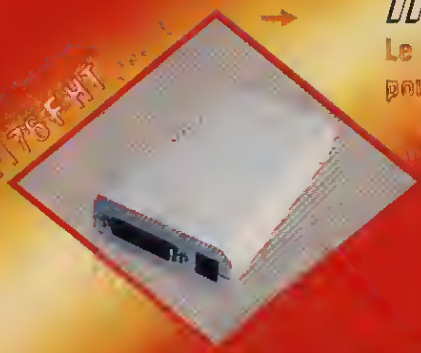
LE MEILLEUR DU MULTIMEDIA

Maxi CD Rom KIT 4X

La puissance du quadruple vitesse dans votre PC !

- **Lecteur de CD-ROM quadruple vitesse,** taux de transfert ultra-rapide de 600 Kb/s
- **Compatible CD-photo multi-sessions Kodak**
- **Se connecte sur sa carte d'interface** (kit connexion fourni) ou sur toute carte [illegible] dotée d'une interface PANASONIC (Maxi Sound 16, Sound Blaster 16 ...)
- **Livré avec les 2 nouveautés sur CD-ROM : Little Big Adventure et Under a Killing Moon**
- **Dopez votre PC avec le [illegible]ur 4X!**

Également disponible : **Maxi CD Rom KIT** (modèle Panasonic [illegible] vitesse) **1172 F HT** [illegible]



Maxi Modem [illegible]

Le kit [illegible] communication universal pour [illegible] PC !

- **Modem rapide,** transmission des données à 14 [illegible] bps
- **Boîtier externe multi-fonctions :** fax, minitel et transfert de fichiers
- **Livré avec kit de connexion INTERNET** donnant accès à toutes les bases de données mondiales
- **1 mois d'ABONNEMENT GRATUIT à COMPUSERVE !**

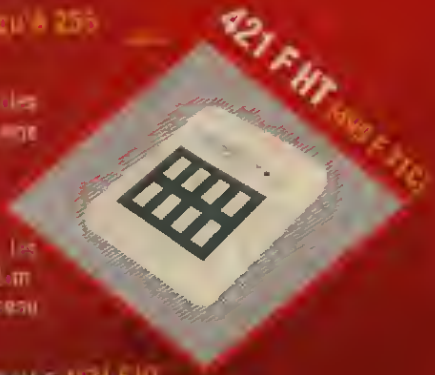
Également disponible : **Maxi Modem** [illegible] 2[illegible] F HT [illegible] modem ultra-rapide transmission à 2[illegible] bps

Maxi COMMANDE

La centrale pour commander jusqu'à 255 appareils électriques !

- **Boîtier de commande** externe, 255 voies manuelles ou programmées, fonctionne de manière autonome
- **Logiciel sous DOS et Windows**
- **Installation et utilisation simples :** S'utilise sans câblage, avec tous les modules relais et interrupteurs Applidom. Transmet les informations par le réseau électrique existant

Également disponible : **Maxi CONTROLE** 1931 F HT (2[illegible] F TTC) centrale pour contrôler jusqu'à 255 appareils électriques, recevoir des informations et réagir en conséquence



Maxi PC TV CONVERTER

La solution pour afficher votre écran PC sur votre télévision !

- **Boîtier de conversion** pour afficher l'écran de votre PC sur votre téléviseur
- **Convertisseur de signaux VGA en RVB ou PAL** Affiche en simultané et en couleur les textes et images d'un PC sur tout TV doté d'une prise péritel
- **Idéal pour vos présentations multimédia, formations, pour jouer sur votre TV...**

GUILLEMOT INTERNATIONAL, PIONNIER DE LA CARTE SONORE POUR PC ET LEADER INCONTESTE DE LA DISTRIBUTION DE PRODUITS MULTIMEDIA EN FRANCE, vous garantit la meilleure satisfaction pour vos produits multimédia.

LE MEILLEUR DE LA TECHNOLOGIE AU MEILLEUR PRIX : La sélection des meilleurs produits est effectuée par une équipe de spécialistes, au moyen de procédures de test rigoureuses, pour vérifier leur adaptation aux standards du marché et à l'environnement matériel et logiciel.

LA FACILITE ET LA RAPIDITE D'INSTALLATION : Tous nos manuels et logiciels sont étudiés afin de vous garantir une installation facile et la plus grande convivialité lors de leur utilisation.

LE SERVICE TECHNIQUE, A VOTRE DISPOSITION PAR TELEPHONE, vous apporte une aide personnalisée rapide et efficace lors de l'installation ou de l'utilisation de ce produit.

LA GARANTIE d'un an par échange.

Merci de me faire parvenir gratuitement votre catalogue multimédia, ainsi que la liste des revendeurs les plus proches

Nom ..... Prenom .....

Société .....

Adresse .....

..... CP .....

Ville ..... Tél .....

Coupon à retourner à GUILLEMOT INTERNATIONAL BP2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE

PCF/3 95

somm

n°3

6 Notice de la disquette
7 Notice du CD-ROM
12 Forum

18 DOSSIER

LA MUSIQUE sur PC Votre ordinateur est l'instrument de l'avenir...

Musique et PC sans fausses notes ! Explorez les possibilités musicales de votre PC grâce à notre dossier. Il est possible de JOUER de la musique sur son PC !

37 CRÉEZ

Ray Dream Designer 3

Quand le meilleur logiciel de synthèse du Macintosh arrive sur PC.

38 News

40 TESTS

40 Ray Dream Designer 3
43 ModelVision
44 Mon Théâtre magique
46 Metamorph 3D
46 Cliparts vol. 1 et 2
47 Livres

48 DÉMOS ET MERVEILLES

48 Project Angel

50 SUIVEZ LE GUIDE

50 Stéréogrammes (3)
52 Cakewalk Story n°2
56 Les bases du dessin vectoriel sur CorelDRAW!
58 Premiers pas sur CorelDRAW!
61 Morphing : le principe de la métamorphose
64 Premiers pas sur RMorph
66 Tank'à faire, Klik & Play

71 JOUEZ

Wings of Glory

Un dossier complet sur le dernier né des simulateurs de combat Première Guerre mondiale : sa réalisation, ses concurrents et son contexte historique.

71 News

76 ZOOM Wings of Glory

76 Le test
79 Mais comment font-ils ?
80 Face à ses challengers
82 Histoires vécues

84 TESTS

84 Dark Forces
88 Heretic
90 Descent
92 Discworld
94 SuperKart
95 Crime & Space patrol
96 Vide poche

aire

94 DÉCOUVREZ

À la recherche de nos origines

Des origines au Musée de l'homme en passant par la recherche généalogique, découvrez vos racines.

100 News

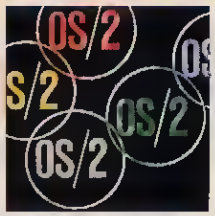
102 ENQUÊTE

102 Où sont nos racines ?
106 Un prof envouté par Axis

108 TESTS

108 Les Évangiles
110 Aux origines de l'homme
112 Musée de l'homme
114 Les quatre saisons de la cuisine française
116 Voyage en Egypte
117 Voyage en Italie

120 OPTIMISEZ



OS/2 Warp

Un système d'exploitation aux multiples facettes.

120 News

121 Info
Les commandes RENECO

124 ZOOM
OS/2 WARP AT HOME ?

128 COMPARATIF
Enceintes amplfiées

130 TESTS

130 Matrox MGA Impression +
132 Video NT
134 Miro 20TD Live
135 Diamond 4000 Multimedia kit
136 Kawai GMouse
137 Sound expert de luxe 16 + et sa Wave Upgrade
138 PC to TV Converter
138 Le clavier Katt
139 Livres

142 SUIVEZ LE GUIDE

142 La configuration multiple

148 SUIVEZ LE GUIDE

L'upgrade

Édito

Les sexomadaires en France sont peu nombreux. Nous ne sommes pas nés sexomadaire, nous le sommes devenus. Nous ne sommes ni atteints d'une maladie honteuse, ni même obsédés par certains actes peu avouables, quoique... En fait, nous paraissons toutes les six semaines, c'est tout ! C'était la seule façon de passer mensuel en douceur. Ainsi, le prochain numéro de PCFuN ne sortira pas avant le 14 avril... après quoi, nous serons mensuel pour de bon !

Six semaines, c'est long, mais bon, ça vous laisse plus de temps pour disséquer ce numéro, vous pencher sur la musique, le dessin, le morphing, jouer de temps en temps, équiper éventuellement votre PC d'une nouvelle carte son ou d'une paire d'enceintes et explorer notre CD-Rom. Vous y trouverez pas mal de surprises...

À ce propos, dès le prochain numéro, vous retrouverez sur le CD l'émission de la rédaction de PCFuN.

Bonne lecture, continuez à nous envoyer toutes vos créations, nous sommes avides de nouveaux talents. Et de vous en faire profiter !

La rédaction

PC FUN – 5-7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex France – Tél : (16 1) 49 88 63 63 – Fax : (16 1) 49 88 63 67
RÉDACTION Directeur adjoint de la rédaction et Rédacteur en chef : Stéphane Lavoisard. Directeur de l'information : Didier Latil. Chefs de Rubrique : Laurent Guerder, Stéphane Kauffmann, Yann Renouard. Secrétaire de rédaction : David Honegger. Guest Star : Thierry « Wacky » Falcoz. Ont participé à ce numéro : Stéphane « Cracker » Belin, Bruno Cardot, Frédéric Charpentier, Alain Dauberville, Didier Gourey, Katia Kamisky, Frédéric Le Bris, David Lichenin, François Lionet, Mourad Mehdi, Norbert Peyrat, Jean Poncet, Michel Pougeoise, Catherine Stern, Guy Terner, Alain Texier. **REDACTEURS GRAPHISTES** THE Maquettiste : Miguel Gregono Et Alexandre « Mac » Lenoir. Direction artistique : Carole Toulotte. Illustrateur : Jean-Luc Guérin et Christophe Seureau. Chef du service P.A.O. : Frédéric Levesque. **PUBLICITE** 67, rue Robespierre 93 558 Montreuil Cedex France – Tél : (16 1) 48 59 13 14 – Fax : (16 1) 48 59 01 60. Directeur de clientèle : Philippe Danilloff. Chef de publicité : Nathalie Demougeot et Steve Antonio. Assistante de publicité : Katia Rouxel. **FABRICATION** Directeur de fabrication : Jacques Gouffé assisté d'Isadelle Dubuc. Assistante de fabrication : Mireille Mugneret. **DIFFUSION, VENTES** Olivier Le Potvin – TE 73 – Tél : (16 1) 49 88 63 75. **SERVICE LECTEURS** Yolaine Huet et Patricia Oulai. **MARKETING** Responsable marketing : Christine de Gandt. Promotion-communication : Nathalie Sergent. Maquette : Fabienne Papazian. **TELEMATIQUE** Jacques Caron, Xavier Chambon, Arnaud Dadure, Eric Lebette, Laurent Poupet. **ADMINISTRATION ET COMPTABILITÉ** Responsable d'administration : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni et Paulette Sebag. Contrôleur de gestion : Laila Althabib. Assistante contrôleur de gestion : Nadia Sahel. Comptables : Charles Convalot, Stéphane Bouchard (clients), Patrick Vendendriessche (fournisseurs)
DIRECTION ÉDITORIALE Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Guidicelli. Directeur délégué : Patrick André. Assistante de direction : Virginie Guyard. **ABONNEMENT** 11 numéros : 290 F. Etranger : 385 F. Service abonnement : 36, rue de Picpus 75012 Paris France – Tél : (16 1) 43 42 00 60
PC FUN est édité par Médialoisirs, SARL de presse au capital de 10 000 F filiale de Pressimage. Principaux associés : Pressimage, Philippe Giudicelli, Godefroy Giudicelli

PC FUN décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. « La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que " les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective " et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, " toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite " (alinéa premier de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal. »

Imprimé en CEE **Commission paritaire** : 75743 – ISSN : en cours – Dépôt légal : 1er trimestre 1995.

Disquette et

Ce troisième CD représente le nec plus ultra de la corrélation entre un magazine et un CD-ROM. En effet, presque tous les articles de ce numéro trouvent leur correspondance sur ce CD. Et puis, comme vous en avez maintenant l'habitude, l'ensemble de vos meilleures créations.

SE DÉPLACER SOUS DOS

Pour aller dans un répertoire, vous tapez CD <LE NOM DU RÉPERTOIRE> <ENTRÉE>.
Pour revenir à la racine (C:\ pour le disque dur C), tapez CD\. Lorsqu'il y a plusieurs répertoires imbriqués, CD <NOM DU DOSSIER><ENTRÉE> descendez dans le répertoire suivant et CD.. <ENTRÉE> remonte dans le répertoire précédent. Exemple : Vous êtes dans D:\CREEZ sur notre CD-ROM, en tapant CD LECTEUR<ENTRÉE> vous serez dans D:\CREEZ\LECTEUR. Si vous tapez maintenant CD.. <ENTRÉE> vous revenez dans D:\CREEZ.

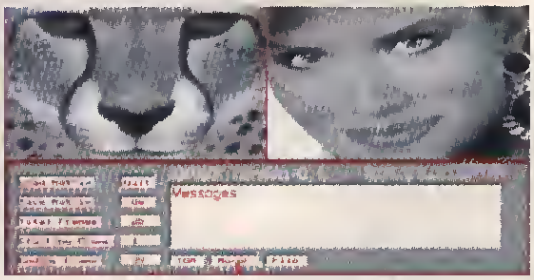
Responsabilité

La disquette et le CD-ROM ont été contrôlés avec les derniers programmes antivirus et aucun virus connu n'a été détecté. Les programmes fournis ont été testés sur plusieurs configurations standards. Cependant aucune garantie ne peut être donnée pour un dysfonctionnement éventuel, un quelconque dommage ou une perte de donnée. **PC FuN** *s'engage à échanger les disquettes et CD éventuellement défectueux. Cet engagement n'est appliquable qu'en cas de défaut physique sur la disquette et le CD. Tout CD ou disquette défectueux suivant ce critère peut être retourné en expliquant le dysfonctionnement et en fournissant ses coordonnées complètes à :*

PC FuN
Service disquette / CD-ROM
5-7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex
Cette offre est valable jusqu'au 30 avril 1995

LA DISQUETTE

Pour commencer, insérez la disquette dans votre lecteur. Sous DOS, passez sur le lecteur de disquettes en tapant « A: <ENTRÉE> ».



RMORF

Le logiciel de *morphing*, pour suivre notre initiation, se trouve dans le répertoire RMORF. Reportez-vous au *Suivez le Guide* de ce numéro pour la marche à suivre.

16 MUSIQUES SOUNDTRACK

Pour écouter les seize musiques superbes, ouvrez le répertoire MUSIQUES et lancez PLAY.EXE. Choisissez ensuite votre morceau avec les flèches du clavier, et écoutez en pressant « Entrée ». Les touches de fonctions permettent d'obtenir différents écrans.

CD-Rom Démo

LE CD

Pour commencer, insérez le CD-ROM dans votre lecteur. Sous DOS, passez sur le lecteur de CD-ROM en tapant « D:<ENTRÉE> » (bien sûr, si votre lecteur n'est pas installé en D, substituez D par le nom de votre lecteur).

Ce mois-ci, pour simplifier votre exploration du CD-ROM, nous avons conservé la même arborescence dans nos explications que celle du CD-ROM. Ainsi, pour découvrir *Hitball*, le casse briques vainqueur du concours *Klik & Play*, vous devez vous positionner dans CREEZ/LECTEURS/KNP/HITBALL et lancez le fichier SETUP.EXE sous Windows, comme l'indique ce qui suit.

PV.EXE

Le programme pour charger toutes les images du CD-ROM, ainsi que les animations... Tapez tout simplement PV puis naviguez dans les répertoires du CD-ROM pour arriver jusqu'à ceux où se trouvent des images ou des animations.

DOSSIER/

DISK1/INSTALL.EXE
La version démo de *Big Boss*, un séquenceur réputé pour PC.

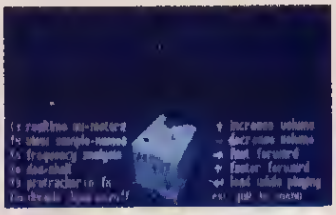
DRUM/PCDRUM
Midi Drum Machine, version démo d'un séquenceur MIDI.

IMPROVIS/IMPROVISE
Un *shareware*, *Improvise*, pour générer de la musique aléatoire.

JM/*.MID
Un fichier .MID de Jean-Marc Honoré, musicien travaillant sur PC pour composer ses musiques.

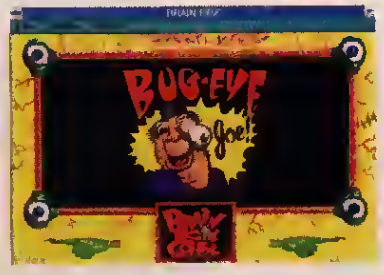
MIDI/*,MID
938 musiques au format MID.

MODS/PLAY.EXE
270 musiques au format MOD.
VIBES/VIBES.EXE
Un album de musiques digitales.



CRÉEZ/

BRAINBOX/BRAINBOX.EXE
Une BD anglaise *underground*...



CDRAWS/CDROM/

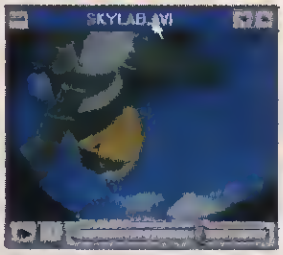
SETUP.EXE
Version démo de CorelDRAW! 5. Fonctions limitées et sauvegardes désactivées.

COREL/*.CDR
Les fichiers d'illustrations de notre premier pas à pas sous CorelDRAW! 5.

COREL2/PRODTOUR.EXE
Une démonstration de l'ensemble de la gamme Corel.

DÉMOS/NOON/NO.EXE
La démo *No* du groupe Noon, primée à *The Party 4*.

FILMS/*.AVI
Quinze films de la NASA à découvrir sous *Video for Windows*.



IC/SETUP.EXE ( )
Image Commander en version *shareware*, pour cataloguer vos photos.

NICOLI/*.FLC
Une animation de Jérôme Nicoli à voir avec PV.

TRBDESIG/*.FLI
Une animation de TRB Design, à regarder avec PV.

FOLET/SETUP.EXE
Un super jeu sous *Klik & Play* par Thierry Glon.

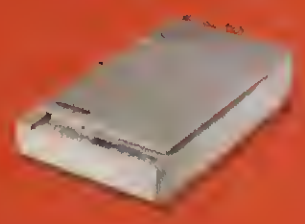
IMAGES/
Cinquante-neuf images à regarder avec PV.

ALBERT/*.PCX
Quatre images de Édouard Albert.

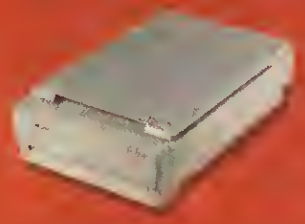
GUELT/*,GIF
Treize images de Sébastien Guelt.

JULIEN/*.TGA
Une image signée Jean-Claude Julien.

FAMILLE SCANNERS PC. LA RECONNAISSANCE DE CARACTÈRES À PARTIR DE 6490F HT*.



GT-6500
Résolution de 300/1200 DPI,
16 millions de couleurs, 256 niveaux de gris
A partir de 5590 F HT (TTC : 6630 F)



GT-8000
Résolution de 400/1600 DPI,
16 millions de couleurs, 256 niveaux de gris.
A partir de 6590 F HT (TTC : 7816 F)

GT-9000
Résolution de 600/2400 DPI,
1 milliard de couleurs, 1024 niveaux de gris
A partir de 7990 F HT (TTC : 9477 F)

Il existe 3 versions pour chaque modèle : SOLO, fourni avec les drivers « Twain » pour une connexion directe aux applicatifs windows majeurs ; LIGHT, fourni avec Image In Easy Pack ; PRO, fourni avec Image In Power Pack. Sur chaque modèle en version LIGHT et PRO, O.C.R. en standard. Lecteur de transparent et chargeur automatique feuille à feuille en option pour tous les scanners EPSON.

Une formation gratuite est offerte à tout acheteur d'un scanner de la famille PC. Pour tous renseignements, téléphonez au 47 37 47 47.

Oui, je suis interesse(e) par ☐GT-6500 GT-8000 GT-9000

Nom Societé

Adresse Tél

Coupon-reponse a decouper et a retourner sous pli affranchi à EPSON Information 68 bis, rue Marjolin 92305 Levallois Perret Cedex

EPSON®

LEGALLAI/*.GIF *.JPG
Vingt-et-une images d'Éric Legallais.

MAYMAT/*.JPG
Cinq images de Philippe Maymat.

NICOLI/*.JPG
Une image de Jérôme Nicoli.

ROSALIE/*.PCX
Deux images signées Erick Rosalie.

TRBDESIG/*.GIF
Douze images de TRB Design. Carrément !

KNP/

GNUSOID/SETUP.EXE
Un casse briques original par Robert Garçon.

AHNANAS/SETUP.EXE
Le casse briques de Jean-Claude Masset, un des gagnants du concours KNP.

BRICKMAN/SETUP.EXE
Un mélange de *Pac-Man* et de casse briques par Bruno Zmyslony.

CASSE/CASSE.EXE
Le casse briques d'Aurélie Blanche.

CASSEBR/CASSE_N.EXE
Le monde des neiges, par Patrick Betard.

CHAMBRE/CHAMBRE.EXE
La version concours du casse briques de Jean Pierre Boghossian.

CRAZYLAN/CONCPCFU.EXE
Devinez ce dont il s'agit ? Un casse briques, bien sûr !

DEBLAYAT/SETUP.EXE
Un casse briques signé Nicolas Decomble.

HITBALL/SETUP.EXE
Le jeu vainqueur du concours, signé Lionel Gendre.

ICONOID/SETUP.EXE
Un jeu pour ceux qui n'aiment pas Windows, par Sébastien Douin.

KRYPTON/SETUP.EXE
Et voici le jeu de Nicolas Kirstetter.

MAXIMUM/BREAKOUT.EXE
Cédric Magat vous livre son casse briques...

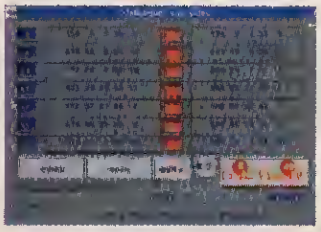
SEXIBRIC/SEXIBRIK.EXE
Un casse briques chaud de Pierre Etienne Noble.

SPONG/SPONG.EXE
Un participant au concours, Omar Cornut.

SSPONGE/SSPONGE.EXE
Un des gagnants du concours : Nicolas Ferrier.

LOTOPLUS/SETUP.EXE

Le Loto, ça peut rapporter gros, vous prouve M. Liborio.

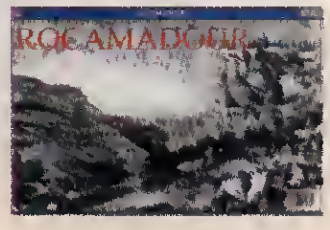


MODS/INSTALL.EXE

La Skyranger Team vous propose ses fichiers .MOD et un *shareware* pour créer vos musiques en .MOD. Super, non ?

ROCAMAD/SETUP.EXE

Une visite interactive de Rocamadour, signée Thierry Caland.



VIRTUAL/SETUP.EXE

Un *slide show* interactif de l'inévitable Thierry Caland.

WINLOG/INSTALL.EXE

La version *shareware* d'un utilitaire pour éviter que les fichiers de configuration de Windows n'explosent !

MORPH/

RMORF/RMORF.EXE

Rmorf, le logiciel de *morphing* pour suivre l'initiation du magazine.

ANIMS/*.FLC *.FLI

Trois animations qui illustrent les articles sur le *morphing* de ce PCFuN. À lire avec PV.

FILMS/*.AVI

Cinq films illustrant le *morphing*. À lire avec *Video for Windows*.

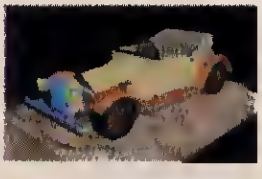
PCMANIA/

IMAGES/

Deux cent trente images des lecteurs du magazine espagnol PCMania ! À lire avec PV.

ANIMS/*.FLI *.FLC

Dix animations signées par les lecteurs de PCMania, à lire avec PV.



GOKU/START.COM

Une animation Mangaesque d'un lecteur de PCMania.

ROBOT/START.COM
Un robot étonnant, d'un lecteur de PCMania.

SANTANDR/ SANTANDR.EXE
Une ville entièrement reconstituée en synthèse !

SPIDER/START.COM
Spiderman ridiculisé par les Espagnols !

VARIOS/START.COM
Quatre animations plutôt réussies.

VIRUSES/VIRUSES.COM
Une très longue animation fort sympathique.

PHOTOS/
Cent douze photos à charger avec PV.

NASA
Cent neuf photos de la NASA, à charger avec PV.

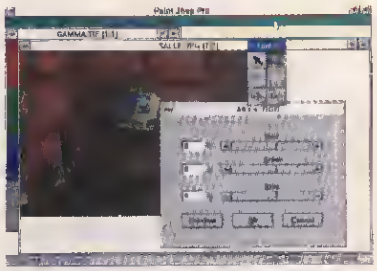
16MCOLOR
Quinze photos en 16 millions de couleurs ! À charger avec PV.

256COLOR
Les mêmes quinze photos en 256 couleurs seulement, toujours sous PV.

POV/
Voici l'initiation n°3 à P.O.V., par Philippe Lafargue. Le fichier ARTICLE3.WRI est à lire sous *Write* de Windows, et est illustré par de nombreuses photos. TRUC.POV est le *listing* du mois. TRUC.TGA est l'image obtenue à la suite de cette troisième leçon.

POVRAY/GO.BAT
La dernière version du domaine public P.O.V. .

PSP/SETUP.EXE
La version *shareware* de *PaintShop Pro*



WAV
Quarante-six nouveaux fichiers sons au format Wave.

DECOUVRE/

DRAGONA/SETUP.EXE
La version démo de Dragonana !

GENEAS/DEMOSCOP.EXE
La version démo de *Généascope* (voir enquête Généalogie).

GRIOT/INSTALL.EXE
La version démo de *Griot 3* (voir enquête Généalogie).

DISKS/

DISK1
Le contenu de la disquette de PCFUN n°1

DISK2
Le contenu de la disquette de PCFUN n°2

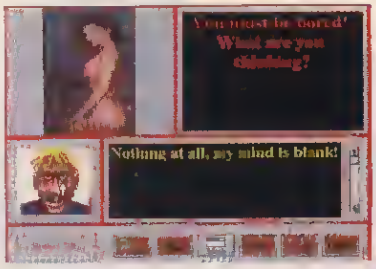
JOUEZ/

BOPPIN/SETUP.EXE
Un jeu *shareware* très très prenant

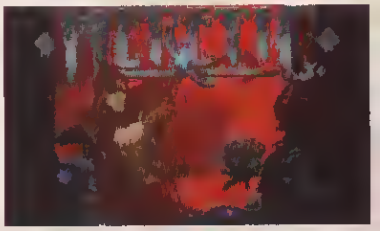
DALX/INSTALL.EXE
La version démo de *DalX*, un jeu d'arcade coquin.

DISC
Tapez DISC C :/DW pour installer la démo de *DiscWorld* sur votre disque dur, dans un répertoire nommé DW. Pour lancer la démo, placez-vous dans ce répertoire et tapez DW.

GTG/GTG.EXE
Get The Girl, un *shareware* de drague très drôle.

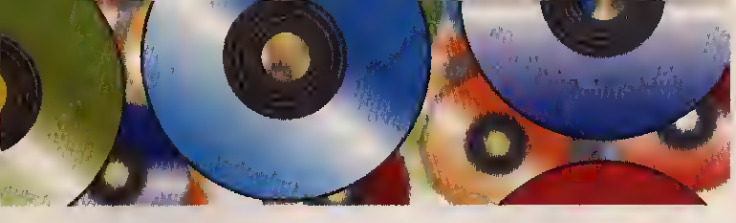


HERETIC/INSTALL.EXE
La version *shareware* de cet excellent jeu testé dans ce numéro.



KART/KART.EXE
Et voici la version démo de *SuperKarts*. Amusez-vous bien !

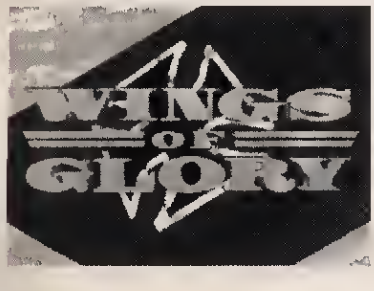
PATCHE
Un *patch* pour faire fonctionner



Knight of the Sky sur tous les PC. Recopiez l'ensemble des fichiers dans le répertoire du disque dur où est installé *Knight of the Sky*.

POC/POCUS.EXE
La version *shareware* de *Ports Of Call 2*, une simulation maritime exceptionnelle de qualité.

WINGS/INSTALL.BAT
La version démo de *Wings Of Glory*, LE jeu du moment, testé dans ce numéro.



OPTIMISE/

ICONES
Deux cent quarante-quatre nouveaux icones pour Windows !

INTERNET/INSTALL.EXE
Tous les utilitaires pour se connecter sur Internet.

SAPRISTI/INSTALL.EXE
Pour télécharger les logiciels du 3615 **PCFuN**.

AMIE Le pro.
11, bd. Voltaire - 75011 PARIS
Tél : (1) 43 57 48 20
Fax (1) 43 57 10 01 • de 10 H à 19 H

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION

10 ANS D'EXPÉRIENCE
GARANTIE 5 ANS pièces/ 5 ans main d'œuvre
CRÉDIT 4 MOIS après acceptation du dossier

Cadeau : 2 jeux pour tout achat d'un ordinateur

... AUX CONFIGURATIONS BASIC ...

BASIC VLB
- Boitier Mini Tour
- Carte mere 3 VLB 256 Ko + ZIF
- Evolutive P24T/DX4
- Carte controleur VLB
- 2 série, 1 //, 1 Port jeu
- Carte Vidéo VLB 1 Mo Cirrus/S3
- Lecteur 3" 1/2 1,44 Mo
- Clavier 102 touches AZERTY
- Souris compatible Microsoft®

1.670 F

BASIC PENTIUM
- Boitier Mini Tour
- Carte mère PCI 256 Ko + ZIF
- Carte controleur PCI E-IDE
- 2 série, 1 //
- Carte Vidéo PCI 1 Mo TRIDENT
- Lecteur 3" 1/2 1,44 Mo
- Clavier 102 touches AZERTY
- Souris compatible Microsoft®

2.670 F

... AJOUTEZ LE PRODUIT QUI VOUS INTÉRESSE ET CALCULEZ VOUS MÊME LE PRIX !

CONFIGURATIONS		
BASIC VLB	1.670	
BASIC PENTIUM	2.670	
PROCESSEURS		
CPU INTEL SX2 50	500	
CPU AMD DX2 66	940	
CPU INTEL DX2 66	1.000	
CPU AMD DX2 80	1.150	
CPU AMD DX4 100	1.380	
CPU PENTIUM 66	1.960	
CPU PENTIUM 90	4.060	
DISQUES DURS		
245 Mo IDE	1.030	
420 Mo IDE	1.130	
540 Mo IDE	1.590	
1Go IDE	3.300	
MEMOIRS		
4 Mo CN 32 BIT 72 PIN	1.150	
8 Mo CN 32 BIT 72 PIN	2.240	
16 Mo CN 32 BIT 72 PIN	4 480	
MONITEURS		
ECRAN 14" SVGA P 0.28	1.390	
ECRAN 15" SVGA P 0.28	2.290	
ECRAN 17" SVGA P 0.26	4 190	
MULTIMEDIA		
SOUND BLASTER PRO	580	
SOUND BLASTER 16 VALUE	790	
SOUND BLASTER 16 MCD	990	
SOUND BLASTER 16 MCD ASP	1.290	
DISCOVERY PACK	1.890	
IMPRIMANTES		
CANON BJ 200 EX	1.690	
CANON BJ 4000	2.900	
CANON BJ 600	2.560	
HP 520	1.990	
HP 560 C	3.290	
CD ROM		
CD ROM DOUBLE VITESSE	990	
CD ROM QUADRUPLE DBLE VIT	1 490	
LOGICIELS (UNIQUEMENT AVEC CONFIGURATION)		
MS DOS 6 22	290	
WINDOWS 3 11	430	
DOS & WINDOWS	690	
CARTES GRAPHIQUES		
PCI DIAMOND 2 Mo (5434)	1.170	
PCI DIAMOND 2 Mo (964)	1.910	
VLB DIAMOND 2 Mo	870	
BOITIERS		
MOYEN TOUR	260	
MAXI TOUR	490	
MULTIMEDIA DESKTOP	550	
TOTAL :		

... QUELQUES EXEMPLES DE PRIX

486 DX2 50
BASIC VLB + CPU DX2 66
+ DISQUE DUR 420 Mo
+ ECRAN SVGA 14" P 0.28 + 4 Mo RAM
5.990 F

486 DX4 100
BASIC VLB + CPU DX4 100
+ DISQUE DUR 420 Mo
+ ECRAN SVGA 14" P 0.28 + 4 Mo RAM
6.690 F

PENTIUM 66
BASIC PENTIUM + CPU P 66
+ DISQUE DUR 420 Mo
+ ECRAN SVGA 14" P 0.28 + 8 Mo RAM
9.390 F

486 DX2 66 MULTIMEDIA
BASIC VLB + CPU DX2 66
+ DISQUE DUR 420 Mo
+ ECRAN SVGA 14" P 0.28 + 8 Mo RAM
+ KIT MULTIMEDIA (CD ROM DV + CARTE SON + HP)
8.930 F

PENTIUM 90
BASIC PENTIUM + CPU P 90
+ DISQUE DUR 420 Mo
+ ECRAN SVGA 14" P 0.28 + 8 Mo RAM
11.490 F

PENTIUM 90 MULTIMEDIA
BASIC PENTIUM + CPU P 90
+ DISQUE DUR 540 Mo
+ ECRAN SVGA 15" P 0.28 + 8 Mo RAM
+ KIT MULTIMEDIA (CD ROM DV + CARTE SON + HP)
14.670 F

AMIE RACHÈTE VOS JEUX, VOS ANCIENS ORDINATEURS (PC-AMIGA-ATARI) AUX MEILLEURS PRIX
MONTAGE GRATUIT

PRIX MODIFIABLES SANS PREAVIS - DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES CONCEPTION AGANHA (1) 45 38 98 12

A RETOURNER A : AMIE VPC - 11, bd VOLTAIRE - 75011 PARIS
OU RECOPIEZ CE BON SUR PAPIER LIBRE

Nom ..... Prenom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....
Mon ordinateur ou ma console
Poste 60 F / Transporteur 150 F par colis
CR 80 F en sus / Logiciel 30 F
☐ Chèque ☐ CCP
☐ CR N° .....
Date d'expiration ..... Signature .....

TOUS NOS PRIX SONT TTC

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX	MONTANT
		TOTAL	

Forum

Une grande nouveauté dans le Forum ce mois-ci, la rubrique Internet fait son entrée. Vous y trouverez des réponses au courrier électronique qui concernent tout le monde et des tuyaux pour les initiés. Sinon, toute la rédaction s'est collée aux réponses et il a fallu partager les beaux timbres. Stéphane L. en a eu quatre parce qu'il est chef, Stéphane K. deux parce qu'il a reçu deux lettres, Yann un parce qu'il a passé une journée à la rédaction, les autres ont disparu. Une enquête est en cours...

Apple attaque Microsoft et Intel en justice pour utilisation frauduleuse de certaines technologies de Quicktime. En fait Apple ne fait qu'élargir le plainte qu'elle a déjà déposée contre Canyon qui a revendu à Intel et à Microsoft ces technologies qui ne lui appartenaient pas et qui ont abouti dans Video for Windows. Les programmeurs ayant utilisé cette technologie ne seront par contre pas poursuivis par Apple à condition qu'ils signent un « amnesty.agreement ». Apple ne veut pas passer pour une poire.

SAINTES ÉCRITURES

(...) On passe sur les coquilles, les plantages systèmes ou les erreurs de softs sur le CD, rien de vraiment grave. Par contre le style y est, les conseils pas trop nébuleux pour le profane que je suis. On trouve de tout et surtout, surtout... de l'humour ! Et ça, c'est ce qui manquait dans la production actuelle. Enfin des journalistes scientifiques (si ! si !) qui ne se prennent pas au sérieux et qui n'hésitent pas à tourner en dérision des choses que d'autres considèrent comme une porte vers le prix Nobel.
Le PC est surtout pour moi un instrument de travail et comme d'autre je fais mumuse avec et j'assume les deux sans rougir. On peut diriger une boîte et avoir le droit de se dérider. Le multimédia est la révolution du siècle, c'est vrai, le nier c'est nier les bonds prodigieux de la technologie. Alors, quand on met un lecteur CD-ROM et une carte son, on passe à une autre dimension et c'est tant mieux. Dire que Mozart participe à mes cessions de travail, c'est fabuleux...

Gilles – Livoury

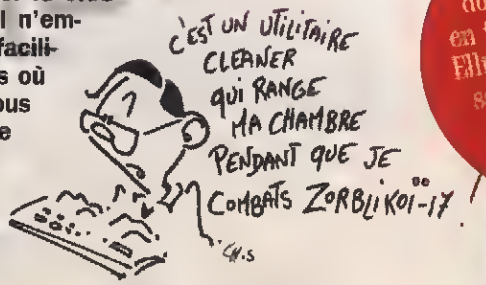
« Le maître dans l'art de vivre ne fait pas de distinction fondamentale entre le travail et le jeu, l'effort et le plaisir, le corps et l'âme, l'éducation et la récréation, l'amour et la religion. Il poursuit sa quête d'excellence quel que soit ce qu'il fait, laissant aux autres le soin de décider s'il travaille ou s'il joue. » Texte bouddhiste affiché à la rédaction.

MONSIEUR PROPRE (SUITE)

Dans le n° 2 de PCFuN*, je suis tombé sur la lettre d'un de vos lecteurs qui comme beaucoup d'autres je le pense « installait moult programmes provenant de divers CD, dans Windows » et se plaignait, lorsque ces applications ne l'intéressaient plus d'avoir quantité de fichiers inutiles qui restaient dans les répertoires de Windows... Je me permets de vous écrire pour vous parler de Winlog, un utilitaire que j'ai développé. Je suis sûr que comme toutes les personnes à qui je l'ai passé, et qui désirent garder « clean » leur environnement graphique préféré, vous l'adopterez vite et peut-être même le jugerez-vous digne de figurer sur un de vos prochains CD-ROM. Il est vrai que vous recherchez en priorité des démos, des créations graphiques, 3D, musicales, etc. et que ce programme n'a rien de fun. Mais après tout ce n'est pas très fun de s'apercevoir un jour qu'en quelques mois des dizaines (voire centaines) de fichiers au répertoire de Windows ont eu raison de l'espace disponible de votre disque dur !*

Arnaud – Fontenay aux roses

S'il est vrai que nous souhaitons privilégier la création sous toutes ses formes sur le CD, il n'empêche que tous les programmes qui nous facilitent la vie sont les bienvenus. Et d'ailleurs où commence la création ? Donc, merci de nous avoir adressé Winlog et de nous permettre de le diffuser. Plutôt deux fois qu'une qu'on le met sur le CD !



Pizzarollo est programmé à partir du 6 mars sur Canal +. Ce jeu en temps réel a été développé par Ellipse Medialab et Canal +. Vous savez la chaîne du film du premier samedi du mois (voir roman-photo dans ce numéro).

Selon une étude réalisée sur cent soixante-onze points de vente en France par Electre Multimédia les ventes de CD-ROM auraient augmenté du près de 90 % entre le 3e et le 4e trimestre 1994. La plus forte progression serait réalisée par les produits ludiques et X (voir notre article dans ce numéro). Les ventes de jeux CD connaîtraient pour leur part 60 % d'augmentation. Seulement.

MODESTE C'EST LE POMPON !

Subrepticement alléché à la lecture de votre miséricordieuse proposition généreusement mise à la disposition de nous autres, vermisseaux de la culture que daigne baigner la magnificence de votre regard veloutant nos espoirs, j'ose misérablement soulever mon humble paupière jusqu'à la blancheur de votre aura immaculée. Étant le pitoyable auteur de l'un de ces microscopiques logiciels nommés shareware que votre infini attachement à la sauvegarde de notre survie (et un certain amour pour le social) pousse généreusement à distribuer par le biais de votre galette salvatrice dispensant le savoir jusqu'au tréfonds de nos chaumières enfumées, j'ose pousser mon aplomb jusqu'à déposer à vos orteils sensuels la maigre contribution issue de mes circonvolutions torturées au bonheur de l'humanité. Ce pitoyable embryon, fruit de synapses grippées par l'amoncellement d'inepties prodiguées perpétuellement sur les ondes maléfiques des gardiens de notre culture (que vous combattez si brillamment) a l'inconscience d'oser se nommer « Esprits français ». S'il avait l'insigne honneur d'éveiller dans votre pupille céleste une fugace lueur d'attention, ma sombre existence en serait soudainement baignée d'une luminosité éternelle. Me prosternant respectueusement devant votre splendeur et osant à peine contempler les rainures de vos divines chaussures, j'aspire à l'esclavagisme de votre bon vouloir et pose devant vous les misérables biens que j'ai pu amasser en une longue vie d'obscurantisme (trois chèvres et deux amis).

Alain Texier – Sannois

C'est très bien, mon petit Alain, continue comme ça et on te donnera encore plein de tests à faire. Comment répondre à ton courrier sans avoir l'air de faire du copinage ? Tu comprends, l'occasion est trop belle pour nous de montrer le travail concret réalisé par un membre de la rédaction de PCFuN, bien que ce ne soit pas ton occupation première (ou comment récupérer le travail d'autrui). Par ailleurs ta lettre donnera également des indications sur le style à employer envers les supérieurs hiérarchiques à ceux qui souhaitent devenir pigistes pour nous. Si tu pouvais arrêter de nous broyer les doigts chaque fois qu'on te dit bonjour, tu serais le collaborateur idéal. Et même plus que ça...

LE RANGER SOLITAIRE

Veuillez trouver ci-joint deux disquettes contenant des fichiers compressés au format ARJ contenant Fasttracker, le freeware du groupe Triton, et onze fichiers .MOD. Ceci prenant la bagatelle de 3,5 Mo et sans modestie aucune, nous estimons qu'ils méritent d'être entendus. Aussi, nous nous permettons de vous demander d'incorporer ces quelques musiques sur votre CD-ROM afin de créer une rubrique modules qui trouvera, nous le pensons, une place de choix dans votre magazine et qui permettra aux plus démunis de goûter aux joies du soundtrack. Merci pour votre aide.

La Skyrangers Team

Pour la modestie, pas de problème. Pour les 3,5 Mo non plus. Tes fichiers sont sur le CD qui accompagne ce magazine... avec quelques autres. C'est fou ce qu'on peut mettre sur un CD ! Maintenant, c'est à notre tour de te remercier ainsi que tous les Skyrangers. Continuez à nous envoyer vos créations, ce mag. est là pour ça.

Notre génie maison a encore frappé. Stéphane Lavoisard a réalisé pour le CD-ROM du GEN4 de mars un jeu interactif basé sur le C.E.S. de Las Vegas. Au cours d'une visite minutée du salon, le joueur éprouve le stress d'un envoyé spécial à qui rien ne doit échapper. C'est pas pour rien qu'il s'occupe de la rubrique Créez de PCFuN le Stéphane. J'ai pas bien vu dans le jeu, pour les notes de frais...

Vous confondez Katia et Magali ou Olivier avec Olivier et ça vous crée de gros ennuis ? Vents d'Ouest (l'éditeur de BD) et Anoma sortent enfin le logiciel qui va changer votre vie. DragoMec ou DragoNana, selon vos préférences, permet de gérer ses conquêtes, son stock de préservatifs, etc. Pratique. En démo sur le CD.

LA RÉPONSE LA PLUS SCANDALEUSE DU MOIS

Félicitations pour les articles sur P.O.V. ainsi que pour le CD-ROM et la disquette. Enfin un CD bien rempli, assez structuré et varié, où il n'y a pas trois mois de suite les même sharewares de qualité plus que médiocres, où il n'y a pas non plus 200 méga de photos de cul pour remplir le disque, le marquer en gros dessus pour espérer vendre un peu plus de magazines (je ne citerai pas de nom).
Bravo aussi pour l'émulateur Z80. SVP, publiez en d'autres (il y en a une bonne dizaine sur le CD Simtel : CPC, Dragon, Sinclair, Macintosh (!), il en existerait aussi un de Megadrive dans le DP)
Enfin, je vais vous demander un service. Je cherche plus que désespérément une disquette de drivers pour ACUMOS AVGA2 512 ko pour Windows. Est-ce que cela existe encore ? Après avoir consulté de nombreux revendeurs, personne n'a pu me renseigner. Je reste alors coincé entre acheter une nouvelle carte vidéo ou garder seize couleurs.
Une question et c'est fini : Existe-t-il un moyen de changer la taille d'échantillon d'un fichier .WAV 16 bits avec un SBPro ? Je ne suis pas le seul à avoir ce problème et je ne trouve pas de solution...
Continuez comme ça et vous ferez un best-seller !
SALUT !

Nicolas – Bavay

Nous aimerions t'aider pour ta carte, mais tout ce que nous pouvons faire c'est de te conseiller de changer de carte vidéo pour une « bête » Cirrus (env. 300 F). Tu feras un bon investissement et tu limiteras les problèmes. OK, c'est facile comme réponse... Pour ton problème avec les .WAV 16 bits, le logiciel *Wave Studio* fourni avec les Sound Blaster récentes permet le changement de format dans le menu « Effet ». Tu devrais pouvoir l'obtenir au près de Creative Labs (Hot line : (1) 39 20 04 21 ou 3615 code Creative).

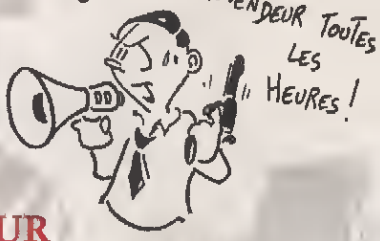
Vous avez envie de travailler dans le jeu vidéo ? Titus recherche des programmeurs, des graphistes, des scénaristes et même des auteurs free-lances. Contactez Florent Moreau chez Titus 28ter, avenue de Versailles 93220 Gagny.

LES PREMIERS SERONT LES PREMIERS

J'ai eu le plaisir de découvrir PC FUN *grâce à un ami qui m'a montré le CD-ROM accompagnant le premier numéro. Le temps de prendre connaissance en détail du contenu, tous les numéros disponibles avaient disparu des librairies avoisinantes. Malgré des recherches plus étendues, je n'ai pu me procurer le n°1 de votre géniale revue. Celle-ci a trouvé un fidèle lecteur. Je souhaite obtenir ce numéro 1 et le CD-ROM l'accompagnant. Pouvez-vous me le faire parvenir et m'indiquer le moyen de paiement ? Bravo à toute la rédaction.*

Alain – Bruxelles

Merci pour ton soutien. Si vous souhaitez recevoir les anciens numéros, il vous suffit de les commander en joignant un chèque de 45 ou 50 F par numéro (35 F pour le mag. + 10 F de port pour la France ou 15 F pour l'étranger) à l'ordre de Médialoisirs, ou éventuellement de les demander à votre libraire. Attention, renseignements pris, il ne reste quasiment plus de numéro 1. Comme on dit dans ces cas là, seuls les premiers seront servis.



L'ARROSEUR ARROSÉ

(...) Pour en revenir à votre journal, je ne le noterai pas 20/20 afin de ne pas décourager la concurrence, mais je vous accorde volontiers la note 17 en ajoutant que de tous les ouvrages que je lis (et il y en a !) le meilleur a obtenu 14... Malgré mon enthousiasme, vous ne trouverez pas mon bulletin d'abonnement car mon libraire est un homme charmant qui me laisse volontiers fouiner dans ses revues et fait tout pour faciliter mon choix. Malgré toute l'amitié que j'ai pour lui, il a été solennellement averti de tous les inconvénients graves qui s'abattraient sur lui si un seul numéro de PC FUN *manquait dans ses rayons.*

Robert – Marseille

C'est marrant d'être noté à notre tour ! Merci pour la note, sur notre échelle de valeurs, elle est excellente. Et merci à tous les libraires qui nous laissent fouiner dans leurs rayonnages. Transmet notre sympathie au tien et précise lui en même temps que s'il nous oubliait un jour, nous ajouterions nos mesures de rétorsion aux tiennes !

CHER STÉPHANE KAUFFMANN, VERSION ORIGIN'ALE

Après avoir lu ton article sur Wing Commander III, je ne peux que t'approuver lorsque tu regrettes le fait de ne pas pouvoir profiter des longues séquences filmées en V.O. sous-titrées. Ne trouvant pas cela normal (étant, moi aussi, favorable aux voix originales, plus empreintes de l'émotion de l'action), je téléphonais donc à Electonic Arts afin de protester. Surprise !! Dans la V.F., tu peux, selon Electronic Arts, choisir l'option « V.O. Sous-titrée » au lieu de « V.F. doublée » dans le menu « Options » ! Ne possédant pas encore un 486 DX2 66, je n'ai donc pas pu vérifier (mieux vaut que cela soit vrai, sinon...).
Au fait, une question, les séquences filmées sont-elles vraiment fluides sur un 486 DX2 66 avec un lecteur CD-ROM Panasonic 2X ?
Ne doutant pas que tu me répondras, je te prie d'agréer « cher collègue », l'expression de mes sentiments les meilleurs.

Fabian – Toulouse

J'ai bien peur qu'Electronic Arts ait des notions curieuses de la V.O. sous-titrée. Après avoir fouillé l'« Install » et les menus de configuration, je n'ai trouvé que le paramétrage des sous-titres. Effectivement, il est possible de choisir entre l'anglais, le français et l'allemand mais les voix demeurent en français. L'intérêt d'un sous-titrage en allemand n'étant pas flagrant (ndlr : Et c'est l'Allemand qui dit ça !), nos critiques conjointes semblent toujours d'actualité. En d'autres termes, importez-nous la V.O. ou on utilise le *Plasma Gun* contre le siège social ! Par contre, tu peux être rassuré sur la fluidité des scènes vidéos sur DX2 66, il en sera tout autrement pour les phases de combat qui ne sont jouables qu'en VGA. (SK)

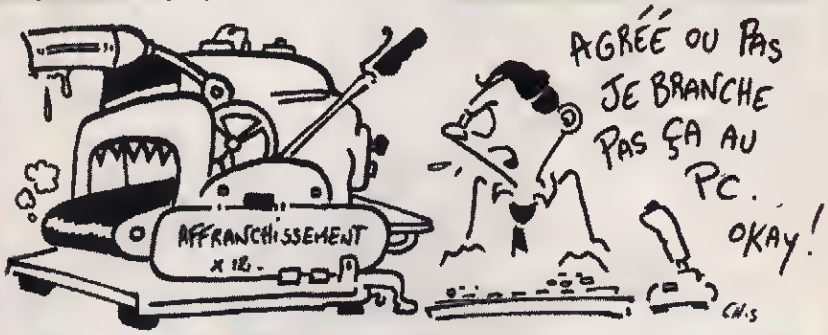
Radio Calaisis cherche des créations et des créateurs de musique techno pour son émission Top-Mix. Si vous êtes intéressés, écrivez à Miguel Demassieux 25, rue Carnot F - 62 231 Blériot-Plage. Nous, à **PCFuN**, on aime bien les radios associatives...

SPÉCIAL ANNONCEURS

(...) Le deuxième numéro, je l'ai lu du début jusqu'à la fin pubs comprises. J'attends le prochain numéro avec impatience. D'ailleurs, je m'abonne, tant pis pour mon revendeur. Continuez et encore bravo !!!

Marc – Mazamet

Ça va faire plaisir à nos commerciaux ça !



FULL AUX AS

Passionné de mégadémos, j'aimerais connaître l'adresse de l'association A.C.E. spécialisée dans la distribution des démos (dans **PCFuN** *n° 1 p. 60) et aussi savoir pourquoi supprimer la rubrique Démos et merveilles qui à mon avis peut être un élément de plus dans la richesse du magazine le plus FUN qui existe ?*

Stéphane – Pont-à-Mousson

Voici l'adresse de A.C.E. : 6, rue des Ormeaux F – 92 160 Fontenay-aux-roses. BBS : (1) 45 66 75 48. Nous sommes tout à fait d'accord avec toi en ce qui concerne la rubrique *Démos et merveilles* que tu retrouveras dès ce numéro. Si elle était absente du numéro 2, c'était uniquement par manque de matière.

Titus a eu l'occasion de tester son prochain programme d'échec pendant le 21e Open International d'Aubervilliers. Virtua Chess s'est classé 36e sur sept cent quatre vingt-seize et a terminé ex-aequo avec deux grands maîtres. Il mériterait une notation ELO autour des 2 500 points et il paraît que c'est impressionnant. Il est surtout beaucoup plus agressif que ses prédécesseurs. En développement, à suivre...

Ça y est ça marche ! Les premiers lecteurs Net-surfeurs nous ont envoyés du courrier, des infos et plein d'adresses utiles sur Internet. N'hésitez pas, faites comme eux ! Nous sommes par ailleurs en train de préparer le dossier de PCFUN n°4 qui sera consacré à Internet. Vos questions et vos opinions sont les bienvenues.

Nos adresses :
Stéphane Lavoisard : **slav@pressimage.fr**
Laurent Guerder : **lguerder@pcfun.pressimage.fr**
Stéphane Kauffmann : **skauff@pcfun.pressimage.fr**
Yann Renouard : **yrenouar@cdloisirs.pressimage.fr**

LETTRE e-MAIL DE SACHA

Bonjour, je serais plutôt intéressé par des parties progs même si elles doivent être sur le CD ainsi qu'une partie sur des astuces et effets spéciaux dans 3Dstudio.
Voici quelques questions :
1) Les fichiers .AVI me posent des problèmes sauf PCFUN.AVI, j'ai un message d'erreur (je ne l'ai plus en tête...) et si je lis quand même le fichier je n'obtiens que le son.
2) Les répertoires sur P.O.V. du premier CD étaient intéressants mais ils le seraient encore plus s'il y avait l'exécutable POVRAY.EXE avec ses librairies.
3) À propos du concours de créativité, je me demandais si je pouvais vous envoyer mes fichiers via le mail d'Internet, ce serait plus simple que de passer par la poste surtout si ce sont de gros fichiers d'animations.
4) Que pensez-vous du joystick F16 FLCS de Thrustmaster, j'ai un Flighstick mais je trouve les mouvements un peu trop « carrés », pas assez souple surtout pour des manœuvres précises en dogfight sur Falcon 3 ou Wing Co III. Bye.

Nous envisageons de parler de programmation dans un avenir proche, un peu de patience. En ce qui concerne tes questions :
1) Tu n'as pas le codec de décompression *Cinepak*. C'est notre faute, nous étions persuadés que tout le monde l'avait d'emblée avec *Video for Windows*... mais ce n'est pas le cas. Merci Microsoft ! Désolé, on n'utilisera plus jamais ce format, c'est promis, juré, craché.
2) P.O.V. avec POVRAY.EXE sera sur le CD du n°3 (si, si, celui-ci) dans /CREEZ/POVRAY. ENFIN !
3) Nous n'avons pas de préférence, fait ce qui t'arranges.
4) N'aurais-tu pas lu PCFUN n°2 avec attention ? J'attends !

MESSAGE DE MARC

Pour accélérer Wing Commander III : mettre les buffers à 99 et les files à 60 dans le Config.sys.
ADRESSES INTERNET INTÉRESSANTES :
Creative labs : ftp.creaf.com
Intel : ftp.intel.com
Microsoft : ftp.microsoft.com
tout sur Star wars : ftp.wpi.wpi
Microprose : ftp.smeagol.microprose.com
Id software : ftp.idsoftware.com
Origin : osi@aol.com
lucasarts : lucasarts3@aol.com
Epic : 70007.1631@compuserve.com

MESSAGE DE EMMANUEL

QUELQUES ADRESSES FTP ANONYMOUS :
Electronics arts : ftp.ea.com
Mac affee anti virus : mcafee.com
oak.oakland.edu
nic.funet.fi
ftp.cica.indiana.edu
nic.switch.ch
wuarchive.wustl.edu

LA RUBRIQUE DE FRAU DR. BLÜCHER

Si vous disposez du lecteur centuple vitesse de chez Creatif Bab, le kit value OD3 vous permettra de transformer votre PC en lanceur de ball-trap. Programmable sur soixante-quinze ans et pour un prix à peine supérieur, la version luxe de l'OD3 imite en plus le cri du CD femelle en chaleur. Ne fonctionne qu'avec un lecteur Creatif Bab.

MESSAGE DE VINCENT

Salut Laurent,
Voici quelques infos intéressantes, en particulier les *fingers* pour avoir les dernières info d'Id et Apogee.
Le serveur FTP où j'ai trouvé le *patch* pour *Knight of the Sky* (NDLR : sur le CD) c'est ftp.inf.tu-dresden.de, il y un *mirror* à ftp.cdrom.com mais il est en général plus lent (car aux U.S. au lieu d'être en Allemagne, enfin on est jamais sûr de rien avec Internet, la connexion avec l'Allemagne peut aussi passer par les U.S.).
De toutes façons pour les *patch* récents il vaut mieux aller sur ftp.wustl.edu ou ftp.uwp.edu mais ils sont souvent surchargés.

FTP AND/OR EMAIL ONLY GAMES (INCOMPLETE...)

Robert Mueller maintains a valuable listing of game ftp sites.
Finger lsright@netcom.com for the list.
Some FTP sites:

ftp.cdrom.com: /pub/cica/games
ftp.uml.edu: /msdos/games
ftp.netcom.com
ftp.ea.com (Electronic Arts FTP Site)
ftp.swcbbs.com (Software Creations BBS FTP Site)
ftp.idsoftware.com: /new
ftp.unlogic.com
ftp.funet.fi: /pub/msdos/games
ftp.sunet.se /pub/pc/games
iftp.std.com: /vendors/COMPUTER_EXPRESS
ftp.uwp.edu: /pub/msdos/games
garbo.uwasa.fi: /pc, /windows
ftp.demon.co.uk: /pub/ibmpc/games/id
ftp.sun.ac.za: /pub/msdos/doom/
nctuccca.edu.tw: /PC/games/DOOM/
www.wit.com: /systems/ibmpc/games
wuarchive.wustl.edu

FINGERS

Apogee NFO - finger apogee@fohnix.metronet.com
id NFO - finger help@idsoftware.com

GAMES THROUGH WWW:

http://wcl-rs.bham.ac.uk/GamesDomain
http://www.pic.net/uniloc/uniloc.html
http://www.iinet.com.au/~nathan/index.html

ENCORE MERCI à vous Vincent et Frédéric pour votre aide à la radio et dans le journal. À BIENTÔT.

NOUVEAU ET GRATUIT

LES INTERDITS DU SEXE

20 PHOTOS EXTREMES

à découvrir sous un jeu de casse briques génial

Attention : offre strictement réservée aux adultes

Equip mini requis PC - DOS
lecteur disk 3'5" 1,4Mo - Ecran graphique EGA ou VGA

D.U.P. Diffusion
06123 Le Cannet cedex

BON GRATUIT PF1

à retourner à D.U.P. Diffusion - 06123 Le Cannet cedex

Oui, je désire recevoir d'urgence ma «disquette explosive» classée X. Je participe volontiers aux frais d'expédition et d'emballage discret de 29F que je règle par chèque pour preuve de majorité

Nom . . . . . Prénom . . . . . .
Adresse. . . . . .
Code postal . . . . . Ville . . . . . .
Date de naissance . . . . . .
J'atteste sur l'honneur être majeur et j'accepte de recevoir des documents et gadgets strictement réservés aux adultes. Signature :

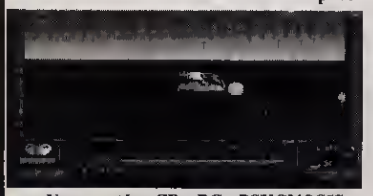
3615ATN

PROTOCOLE SMODEM 1,27 Francs la minute de connitation

POUR TELECHARGER LES INCONTOURNABLES DU SHAREWARE PC ATN SOFT

POUR TOUT ACHAT DE DISQUETTES AU MOINS EGAL A 200,- ATN SOFT VOUS OFFRE

Le Shareware : In Search Of Doctor Riptide



Nouveautées CD PC PSYGNOSIS
(Attention + 30 francs de port obligatoire)

120542	Novastorm (Shot Em UP 3D)	399 00
120543	Ecstatica(jeu d'aventure en 3D	399.00
120540	LEMMINGS III (jeu de reflexion)	349 00
120544	Commander BLOOD (aventure 3D)	399.00

CD ROM DE CHARME

120522 ULTIMES PLAISIRS (Int -18 ans) 179 00
Sur ce superbe CDROM vous trouverez des animations et des photos totalements inédites.les amateurs de X seront comblés par la qualité de ce CD ROM.
120521 Racquel Deceased (Int -18 ans) 249 00
Suivez les aventures sexuelles de Racquel, elle sont plutôt du genre torride si vous pouvez nous croire
12548 BIG Bust babes(Int -18 ans) 249 00
9 jeunes femmes aux fabuleuses poitrines se dévoilent pour vous
120549 Superstars Of Porn(Int -18 ans) 249.00
Les meilleurs moment de 12 des plus grand films du cinéma X
120550 Ménage à trois (Int -18ans) 249 00
A trois paraît-il que c'est meilleur, les 15 filles de ce CD vous le prouveront !!

99014	Wolfenstein 3d(Apogee)	24,90
99025	DOOM(jeu ID)	49 00
99045	JAZZ JACK RABBIT	49 00
99058	One must fall	49,00
99060	Boppina (Apogee)	24 90
99061	Skunny Kart	49 00
99062	Wacky Wheels (Apogee)	49 00
99063	1994 POOL	24 90
99064	Alien Carnage (Apogee)	49 00
99066	Xmas JazzJackRabbit (Epic)	24 90
99069	Hibgway Hunter	24 90
99071	Descent (superbe jeu 3D)	49,00
99072	Heretic(nouveau jeu ID)	49 00
99073	Nitmare 3D pour Windows	24 90
99000	Disquette de téléchargement	20,00

C'est aussi une sélection de jeux en shareware

ET AUSSI DU CHARME

Strictement réservé aux adultes signature du bon de commande obligatoire
5 packs de 5 disquettes chacun

2269	busty club (pour les amateurs de gros seins	149,00
2270	Spécial groupes (à 3 à 4 et plus)	149,00
2271	Special anal (si elle aiment !!!!)	149,00
2272	Spécial oral (un autre moyen d'arrêter de fumer	149,00
2273	Special lesbos (les femmes entre elles !!!)	149,00

Bon de commande à retourner à ATN Soft 7 rue ungemeth 68100 MULHOUSE
Tél : 89 66 11 60 Fax : 89 46 22 15

Nom: Prénom :
Adresse
CP Ville

commande minimale 60 Francs port compris
Total : (Chèques à l'odre d'ATNsoft)
Port (mandats acceptés)
et emballage: 16,-F(30,Fr pour les CD ROM)
Total à payer:
signature

Carte bancaire :
Expire fin

Votre ordinateur est l'instrument de l'avenir...

LA MU SUR PC

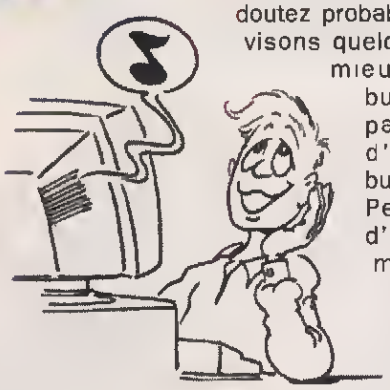
PC FuN *sait bien que la plupart d'entre vous, qui jouent sur leur PC, n'attendent de la musique que l'accompagnement de leurs exploits. Pourtant, on peut aussi JOUER de la musique. Tout le problème, vient de ce que*

SIQUE

l'apprentissage de la musique est souvent présenté sous des angles un rien casse-pieds. Il serait dommage que la micro-informatique ne permette pas de changer ça ! Quant aux anciens qui ont joué du piano, de la gratte, de la batterie, du saxo ou d'un autre engin bruyant, l'ordinateur a des souvenirs à vous réveiller...

La musique sur PC

VOUS préférez commencer par les bonnes ou les mauvaises nouvelles ? Eh bien, comme il faut bien installer les outils de vos futurs exploits, on va d'abord s'occuper du côté sombre de la *Force* ! Parce que, comme vous vous en doutez probablement, nous avons visons quelque chose d'un peu mieux que des « pwet-bueark » sur le haut-parleur asthmatique d'un ordinateur de bureautique.

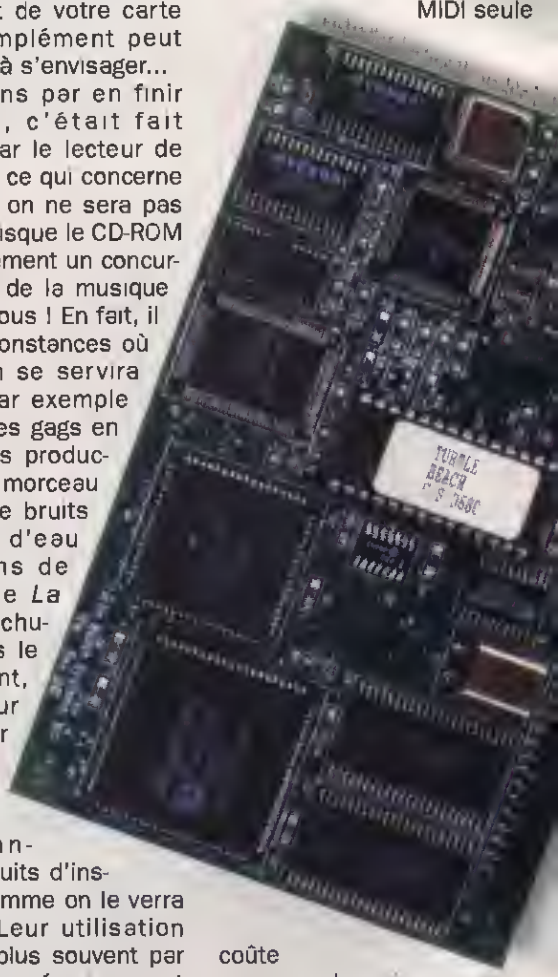


Peut-être venez-vous d'acheter un « bouzin multimédia » avec sa carte son et son lecteur de CD-ROM, ou avez-vous équipé votre engin de rêve avec l'équivalent nécessaire pour vos *supergames* favoris. Sinon, il va falloir choisir (voir « Jouer la bonne carte... »). Mais si votre ordinateur gazouille déjà, on peut aussi penser à en améliorer le rendement, et le changement de votre carte ou son complément peut commencer à s'envisager...

Commençons par en finir (non, non, c'était fait exprès...) par le lecteur de CD-ROM. En ce qui concerne la musique, on ne sera pas exigeant, puisque le CD-ROM est généralement un concurrent : il fait de la musique mieux que vous ! En fait, il y a des circonstances où le musicien se servira d'un CD. Par exemple pour faire des gags en ajoutant ses productions sur un morceau choisi, genre bruits de chasse d'eau sur les fins de couplets de *La Truite* de Schubert... Mais le plus souvent, ce sera pour y récupérer des fichiers .WAV contenant des échantillons de bruits d'instruments comme on le verra plus loin. Leur utilisation passant le plus souvent par une copie en mémoire avant utilisation, la « vitesse » de votre lecteur de CD-ROM ne sera pas critique.

Pour faire votre propre son, maintenant, vous avez déjà un premier choix : le générateur est inclu au micro ou non. S'il est extérieur, tous les instruments équipés d'une prise MIDI (c'est l'interface musique, comme le port parallèle est l'interface imprimante, le port série celle des *modems* et le SCSI celle des disques...) peuvent se connecter à votre ordinateur si vous l'équipez d'une interface MIDI, évidemment (voir « MIDI net ! »).

L'ennui, c'est que ce genre d'instrument est cher et qu'une interface MIDI seule coûte presque le prix des cartes sons bas de gamme. Deuxième face de l'alternative : le synthé est inclu au micro. C'est ce qu'ont déjà fait tous ceux qui ont acheté une carte son. Et il faut remarquer de suite que cette solution est bien moins limitative et coûteuse car la plupart du temps, vous pourrez coller une interface MIDI au bout de votre compatible SB pour quelques dizaines de francs (encore que la connectique coûte cher...). Cas particulier, si vous n'avez pas de



La norme Sound Blaster, la synthèse floue en FM

Les sons des instruments de musique sont complexes et évoluent le plus souvent dans le temps. Depuis les études de Fourier, on sait qu'il est possible de reconstituer n'importe quel son à partir de ses harmoniques. Mais comme ces harmoniques varient également dans le temps, la resynthèse additive, qui est la technique à laquelle on aboutit, est extrêmement complexe. On a donc cherché des modes de synthèse moins complexe. Malheureusement, elles sont également loin d'être parfaites. Une des plus utilisées consiste à combiner des générateurs de façon à ce que l'un module la fréquence de l'autre. Comme pour la radio FM : il n'y a que les fréquences utilisées qui diffèrent puisqu'ici on ne veut pas émettre mais écouter. Cette synthèse FM pratiquement trustée par Yamaha se retrouve sur presque toutes les cartes sons bas de gamme, et c'est celle à laquelle vous ont habitué les Sound Blaster (SB) et les Ad-Lib. La synthèse musicale à la norme SB permet onze voix FM en mode mono, le SB pro autorise lui vingt voix FM stéréo. Sans être très critique, il faut admettre que l'imagination est fortement mise à contribution pour reconnaître un piano ou un trombone avec ce genre de synthèse. Si donc vous avez les sous, ce n'est pas ce que nous vous conseil-lerons pour faire de la musique...

Waves, et autres tables d'ondes : les instruments vrais !

Le prix des mémoires ayant tendance à descendre, on s'est dit que l'on pourrait aussi bien enregistrer de vrais instruments et les faire rejouer. C'est ce que font les cartes un peu plus chères dont le prototype est l'AWE de Creative Lab d'un côté ou la Monterey de Turtle Beach de l'autre. Ces cartes, et la plupart des autres utilisant cette technique, répondent à la norme General Midi (GM).

Comme on ne peut tout de même pas songer à stocker un enregistrement de chaque note d'un piano à toutes les forces de frappe possible, il faut recourir à des trucs. On enregistrera par exemple un do joué très doucement et le même joué très fort. À la restitution, on calculera une sorte de moyenne. Si on veut jouer un ré, on reprendra l'échantillon de do et on le rejouera « un peu plus vite » pour que sa fréquence devienne un ré à l'écoute. Plus vous aurez d'échantillons pour un instrument donné et plus le timbre sera ressemblant ; et plus le timbre sera ressemblant et mieux vous apprendrez à jouer puisque vous aurez une référence. C'est pourquoi, si vous voulez « musiquer » sur votre PC, nous vous suggérons de faire ce léger effort du portefeuille : vos autres « feuilles » ont tout à y gagner...

slots disponibles pour installer une carte (fréquent sur les portables), il existe des interfaces MIDI qui se branchent sur les ports série et parallèle, et même des petits modules sonores qui se branchent sur les mêmes prises et qui jouissent de compatibilité suffisante pour s'en servir sans arrière-pensée.

Turtle Beach Rio

Et si le mieux était l'ami du bien ?

Supposons donc acquis le choix de bon sens : quels sont les genres de cartes offertes par les fabricants ? Il y en a de deux types (voir « La norme Sound Blaster : la synthèse floue en FM », « Waves et autres tables d'ondes : les instruments vrais ! » et « Mieux que le général Hiver : le General Midi »). Est-ce vraiment inattendu, les cartes à échantillons dont le son est bien meilleur sont aussi plus chères que les cartes FM ! Mais on parle rarement de plus de quatre mille francs pour du haut de gamme. Si vous désirez vraiment transformer votre PC en instrument de musique de qualité, et c'est possible, ne mégotez pas sur vos derniers Pascals : votre ordinateur donnera les sons que vous avez entendus sortir des meilleurs synthés, et pour sensiblement moins cher...

D'autres créatures ont envahi le petit monde du PC musical pour l'ouvrir à l'univers des effets. Les effets, c'est ce qu'on va rajouter à notre son de base pour en moduler l'ambiance. Les plus connus sont les échos, la réverbe, le chorus. Le responsable du miracle est le plus souvent un *chip* dénommé DSP (voir « En effets ou tout nu ? »). Bien utilisés, les effets vont donner du relief à vos sonorités, et en tout cas vous permettre de les « personnaliser ». Ils sont évidemment accompagnés d'un logiciel adéquat qui permet le réglage des paramètres, quelquefois nombreux.

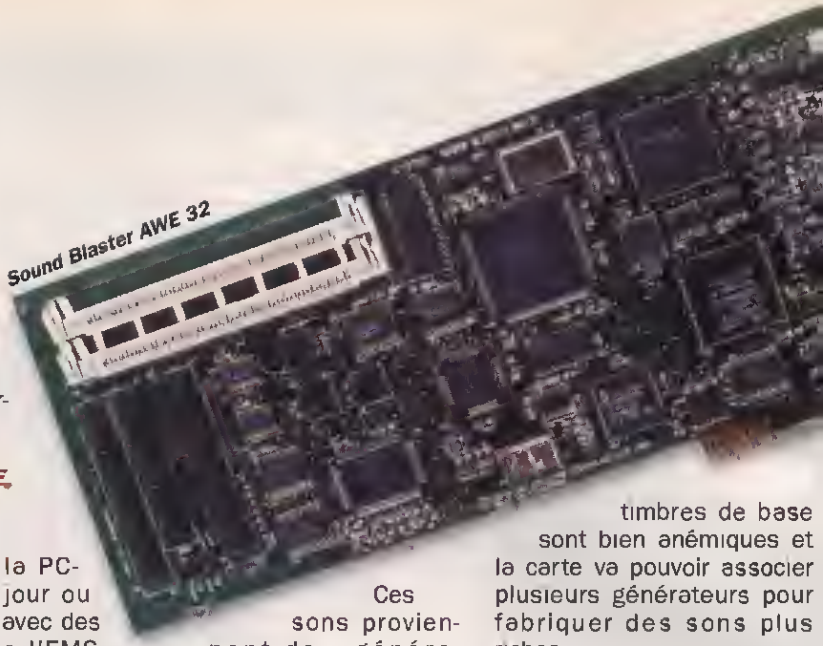
La réverbe est censée simuler la façon dont un bruit « rebondit » sur les murs de la pièce où ils sont émis. On va donc principalement la piloter par un retard et une atténuation, mais ce sont des paramètres frustres. Le *nec plus ultra* du genre consisterait à donner les dimensions de la pièce, la position de l'instrument et le type de revêtement des murs et du plafond. Autant dire que sur PC, je ne connais pas encore de *soft* de ce genre...

Un chorus, de son côté fait « bouger » le son, ce qui rend un peu plus vivant les sons de synthèse. Un *enhancer* améliore le son en lui ajoutant des harmoniques. Un *rotary speaker* simulera les haut-parleurs tournants des cabinets Leslie associés aux orgues Hammond, etc. Chaque effet implique donc un paramétrage spécifique que nous ne pouvons passer en revue ici. Il vous reste à savoir que les effets peuvent se combiner, en série ou en parallèle, qu'ils peuvent être monophoniques ou stéréos. On peut les appliquer à un son particulier, ou globalement à tout ce qui sort de votre carte son.

Le côté remarquable du *home studio* sur PC, c'est que tous ces composants peuvent être mélangés comme vous le voulez. Sur votre PC, personne ne peut vous empêcher d'ajouter du Leslie à un violon ou de mettre un *flanger* sur un

En plus du fric, vous passez d'un tel pupitre, vous fait aussi gagner de la place.

La musique sur PC



trombone : du moment que ça vous plaît ou que ça vous fait hurler de rire, tout est permis...

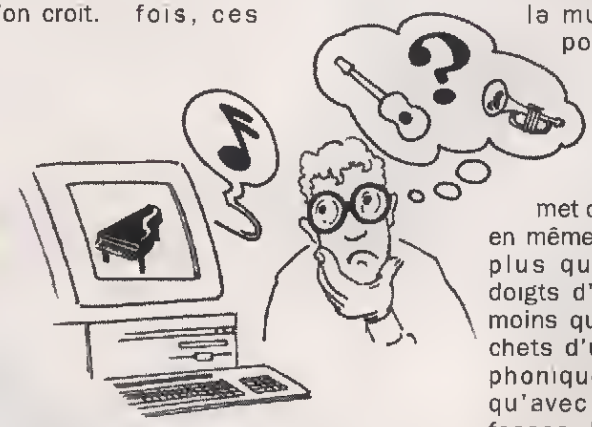
À LA DÉCOUVERTE D'UN NOUVEAU MONDE

Les victimes de la PC-mania ont eu un jour ou l'autre à se frotter avec des AUTOEXEC.BAT, de l'EMS, des « Ctrl-Alt-Del », des « Error 92-26 : pixel coulé ! », et ils y ont survécus. En mettant vos doigts dans la musique sur ordinateur, il y a un ou deux termes qui vous seront des repères nécessaires.

Votre carte son fait des bruits. Combien au juste ? La réponse est beaucoup moins facile que l'on croit. Ces sons proviennent de « générateurs », ce qui est un nom bien déroutant pour parler d'un bout de logiciel, mais enfin... Un générateur fait donc ce que l'on peut appeler un son de base. Le genre de bruit provoqué par ce son s'appelle un timbre. Exemple : piano, violoncelle, bouchon de champagne... Mais quelquefois, ces timbres de base sont bien anémiques et la carte va pouvoir associer plusieurs générateurs pour fabriquer des sons plus riches.

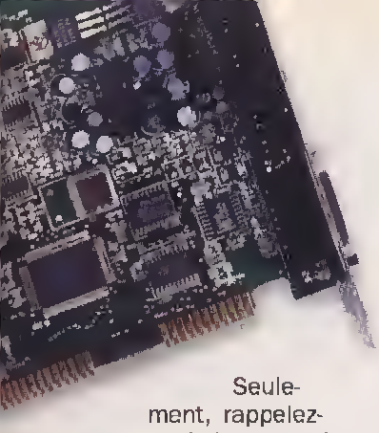
D'autre part, quand on pense musique, on en arrive rapidement à envisager des accords, et même des accords utilisant plusieurs timbres : la guitare peut jouer *sol-mi* pendant que l'on entend un coup de cymbale. D'où les deux caractéristiques immédiatement intéressantes : la polyphonie et la multitimbralité. La polyphonie, c'est : combien on peut jouer de notes en même temps. Une polyphonie de seize notes permet de jouer seize notes en même temps, ce qui est plus que le nombre de doigts d'un pianiste, mais moins que le nombre d'archets d'un orchestre symphonique. Sans compter qu'avec seulement deux fesses, le même pianiste joue bien plus de seize notes en s'asseyant sur le clavier... ou alors il est très maigre !

Si votre carte possède une multitimbralité de seize timbres, cela veut dire que vous pouvez jouer au même moment seize timbres différents. C'est généralement suffisant pour obtenir une musique riche, et c'est quasi imposé par le nombre des canaux MIDI (voir « Les chalands du Canal du MIDI ») qui est justement de seize par connecteur.



Mieux que le général Hiver : le General Midi

General Midi (GM) : morne plaine. Au départ, on se dit que c'est bien gentil de faire un morceau en utilisant un synthé Yamorg que d'autres écouteront sur un Kaha. Seulement si le piano du Yamorg devient une trompette bouchée sur le Kaha vous entendez d'ici le drame ! Alors « ils » se sont mis d'accord pour définir des familles de sons et les membres des familles en question. Si votre synthé, ou votre carte, est « compatible GM », tous ceux qui ont une carte ou un synthé GM pourront se servir de vos productions sans rien programmer de spécial. Ça, c'est la bonne nouvelle. Voici les mauvaises nouvelles maintenant : GM, c'est cent vingt-huit sons, point final ! Autant dire que la palette est réduite et que si elle suffit pour certains types de musique, (pop, jeux...), il se trouve de mauvais esprit pour s'y sentir à l'étroit. Deuxième mauvaise nouvelle : GM ne prévoit rien en ce qui concerne les caractéristiques des sons. Si Yamorg enregistre un piano façon Hifi britannique alors que Kaha nous donne une version hyper compressée façon hard/baladeur, les deux ne sonneront pas du tout au même volume, ce qui risque de nécessité des adaptations pour votre confort auditif et intellectuel. Si la discipline est la force principale des armées, GM tient autant d'un général que de la mentalité du Midi. N'est-il pas ?



Seulement, rappelez-vous : un timbre peut être engendré par plusieurs générateurs. C'est ainsi qu'une carte à seize voix de polyphonie n'en a plus que huit si elle utilise des « sons doubles ». En revanche, des « pêches d'orchestres » (en Toubon's slang *Orchestra Hits*... qui est le nom que vous trouverez le plus souvent) sont programmées pour faire un accord orchestré avec un seul générateur, ce qui peut donner l'impression d'une augmentation de la polyphonie. Comme on le voit, rien n'est plus simple que dans votre CONFIG.SYS, et nous ne parlons de ces détails que pour que vous compreniez certaines des surprises qui vous attendent.

Et vous jouez de quoi, au fait ?

À la suite de la prouesse consistant à avoir choisi et installé (pour ça, on vous renvoi au mode d'emploi : aujourd'hui, il se résume souvent à « INSTALL »... et à pas mal d'ennuis si votre système n'est pas assez « ordinaire »...), vous pouvez faire jouer les musiques qui traînent dans des fichiers .WAV ou .MID, ce qui n'est pas vraiment l'aspect que nous avons en vue.

En effet, pour jouer de la musique, il faut une interface homme-machine musicale. Certains logiciels vous proposent de cliquer sur un clavier à l'écran ou de jouer sur votre AZERTYUIOP chéri. Par exemple, SNCF : c'est possible ! (quel entrain...) Mais c'est pas très fameux. C'est là que nous retrouvons les déçus des cours de pianos où on les forçait à jouer du Mozart alors qu'ils pensaient à Lennon. C'est là que nous retrouvons les anciens pianistes réduits au silence par une vie professionnelle accaparante... et des voisins du dessus plus colériques que mélomanes, les guitareux qui ont quitté leur groupe parce que tous ces célibataires déterminés se sont mariés, etc.

Premier point commun et réconfortant : les sorties audio d'un ordinateur peuvent très bien se terminer sur un casque, donc, tout ce qui peut être fait à partir de maintenant ne provoquera de pétition des copropriétaires que par provocation délibérée...

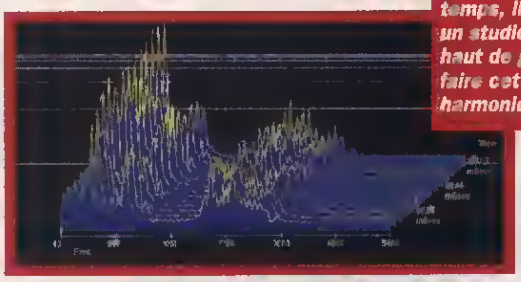
Point suivant : les pianistes n'ont qu'à acheter un clavier MIDI plus ou moins élémentaire (voir « Vélo-city : un jeu de simulation de piano »). Les guitareux peuvent trouver des convertisseurs guitare-MIDI, les batteurs des *pads* de batterie électronique, les joueurs de trompette et de trombone des instruments équivalents qui souffleront dans le MIDI de leur PC.

Dernier point commun : que vous jouiez sur un clavier, sur des cordes ou sur des peaux, vous pourrez jouer de plusieurs centaines d'instru-

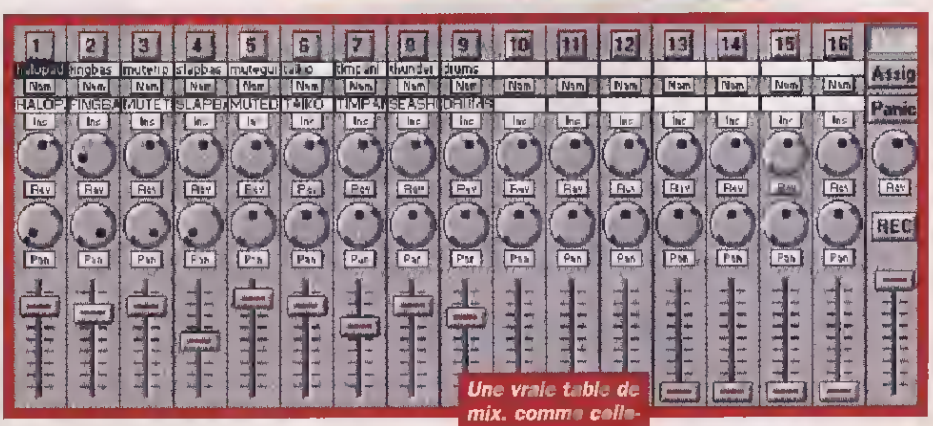
Jouer la bonne carte sur le bon standard

D'abord, vous avez Windows ou General Midi (GM) ou les deux ? Si vous avez Windows, vous pouvez presque acheter n'importe quelle carte à la norme GM : votre logiciel saura s'en dépatouiller. Sans GM, vous vous enquiquinerez à réaffecter les instruments aux séquences standard et à ce que les autres vous proposeront : ça n'est donc pas très utile. Sans Windows, la compatibilité Sound Blaster (SB) est de rigueur, à moins que votre souci d'excentricité vous permette de trouver le seul soft avec lequel marche votre carte son. La loi du marché est dure ; même si AdLib avait pris un beau départ, la référence d'aujourd'hui, c'est Sound Blaster, comme le PC est devenu la référence de la micro en général. Mais comme IBM n'est pas le seul à vendre des PC, Creative Labs n'est pas le seul à vendre des compatibles SB non plus.

Une fois réglés ces problèmes de standard, n'oubliez pas qu'une carte son, devrait s'acheter comme une chaîne Hifi : en écoutant ses performances sur des musiques que vous connaissez. Alors demandez qu'on lance vos jeux habituels ou des fichiers .MID que vous avez déjà entendu. Au pire, choisissez quelques fichiers .MID disponibles chez le revendeur, et dans des styles différents, et écoutez-les sur les cartes qui vous sont proposées : l'écoute comparative est aussi accessible aux néophytes...

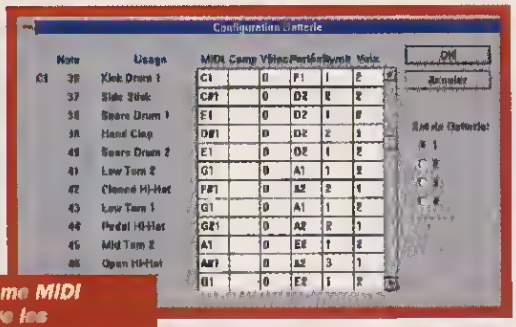


Il y a quelques temps, il aurait fallu un studio digital haut de gamme pour faire cette analyse harmonique.



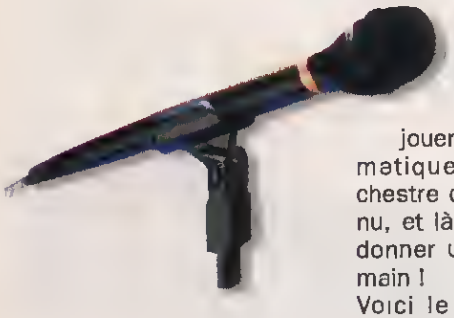
Une vraie table de mix, comme celle-ci vous aurait coûté trois fois le prix de votre PC.

La musique sur PC



Le système MIDI considère les instruments de batterie comme équivalent à des notes de musique. La colonne MIDI vous donne le nom de la note (C = do , e = ré, etc.).

ments, puisque c'est le son que vous sélectionnerez dans votre logiciel que vous entendrez. Autrement dit, le batteur pourra jouer du piano, le guitariste de l'orgue et le pianiste fera un solo de batterie qu'un batteur à deux bras aurait bien du mal à imiter...



Autrement dit, encore, quelque soit l'instrument dont vous savez, ou dont vous voulez jouer, avec la micro-informatique, c'est chef d'orchestre que vous êtes devenu, et là, le logiciel va vous donner un sérieux coup de main !

Voici le moment de nous attaquer au logiciel. Celui qui est typique du musicien, c'est le séquenceur. L'origine du nom est assez évidente : la musique est une séquence de bruits dont chacun est défini par sa hauteur, son début, sa fin, son volume, et les accidents qui lui arrivent. L'ordinateur qui enregistre tous ces paramètres est censé les « rejouer » dans le même ordre et sensiblement de la même façon (on a connu des cas où c'était pas gagné...) Mais évidemment, il peut faire bien plus !

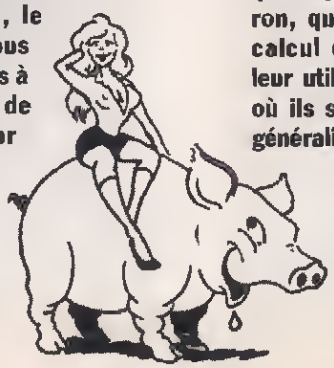
Par exemple, vous ne jouez pas très bien et pourtant vous voulez vous lancer dans *Tico-Tico* pour l'anniversaire du grand-oncle si riche et si malade et qui aime tant cet air endiablé. Suggestion : vous le jouez aussi lentement que ça vous arrange et vous le faites rejouer à votre PC deux, trois, dix fois plus vite même. Seulement voilà, même joué lentement, c'est pas très en mesure. Demandez à votre engin de « quantiser » votre interprétation, et cet andouille sur-

En effets ou tout nu ?

Vous savez probablement qu'il y a eu plusieurs générations de PC, et que même aujourd'hui on peut encore plus ou moins choisir entre des 486 SX ou DX ou des Pentium. Mais dans un PC, il n'y a pas que ce processeur central. Vous en avez un spécialisé sur votre carte vidéo, un autre sur votre carte SCSI, sur vos cartes PCI, et ainsi de suite. Un processeur se caractérise d'abord par le catalogue des opérations qu'il sait effectuer : son « jeu d'instructions ». Et si un Pentium sait raisonnablement faire des opérations d'utilité générale, 80 % de ses opérations sont inutiles pour gérer une image vidéo. Inversement, 80 % des instructions qui faciliteraient la vie du dessinateur d'écrans manquent au jeu du Pentium. Pour le son, c'est pareil, et c'est pourquoi les calculs que l'on peut lui faire subir sont généralement effectués par un DSP, initiales de Digital Signal Processor. Tout le problème du DSP vient de ce qu'il agit sur un signal numérique. Or un réglage de type grave/aigus appliqué à un signal numérique demande des calculs tout à fait faramineux, d'autant que le résultat est attendu « en temps réel ». Il n'y a que depuis deux ans, environ, que la puissance de calcul des DSP a permis leur utilisation en musique où ils se sont maintenant généralisés.

D'origine, ou à dos de cochon ?

Si vous n'avez qu'une Sound Blaster (SB) « de base » et que ce dossier vous a convaincu de changer de source sonore, attendez avant de jeter votre carte actuelle : elle est peut-être capable de recevoir une carte fille qui lui donnera les sons que vous cherchez. L'histoire de PCFuN se confond déjà avec une série de tests exhaustifs de ce genre de cartes, la dernière étant la Tropez de Turtle Beach. Si c'est le cas pour votre carte, elle a un connecteur qui n'attend qu'une carte fille montée en piggy-back (d'où le dos de cochon). L'installation est sans problème aucun, sauf la carte fille Roland testée il y a deux mois et qui nécessite une manipulation des niveaux de sortie de sa SB porteuse, ce que la documentation évite soigneusement de signaler. En ce qui concerne les cartes filles, le choix est assez vaste et vous allez devoir mettre vos oreilles à contribution pour décider de celle qui fera votre bonheur car, techniquement parlant, elles sont souvent équivalentes. L'existence ou non d'effets, et leur qualité sera évidemment aussi à prendre en compte.



Il y avait Bomb'X

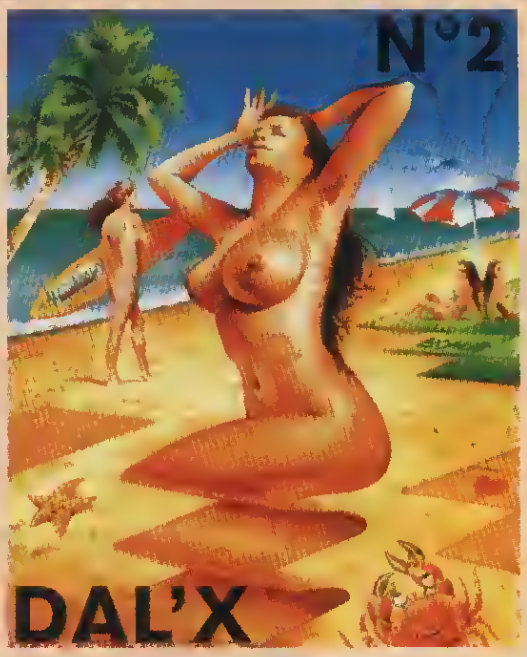
DAL'X

15 niveaux immenses et délirants.

Reconstituez un puzzle afin de retrouver votre tendre amie.

Univers en 3D avec scrolling.

Mode 2 joueurs en simultanée avec 15 niveaux supplémentaires.



et maintenant il y a Dal'X!

DAL'X

est disponible en kiosque pour 69 Francs.

ou par correspondance auprès de

MEDIAGOGO, 210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS

en retournant le bon de commande ci-joint, accompagné de votre règlement (CCP, chèque, mandat-lettre) à l'ordre de Mediagogo. Pour les commandes en provenance de l'étranger, merci d'utiliser le mandat.

Bomb'X et DAL'X 120 F les 2 !

BON DE COMMANDE (A remplir en capitales)

- ❑ SEXY PC n°1 avec Bomb'X 69 F + Port 15 F soit 84 F
- ❑ SEXY PC n°2 avec DAL'X 69 F + Port 15 F soit 84 F
- ❑ SEXY PC n°1 et 2 Dal'X/Bomb'X 120 F + Port 15 F soit 135 F

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

Code postal : Ville:

Le : Signature:

PF 3

TREASURE PACK

CD Fun House Vol. 9 : 1 000 jeux sur un seul CD-ROM
Font Pro Vol. 1 : plus de 125 polices True Type et PostScript prêtes à l'emploi
Gallery of Dreams : plus de 500 images (24-bit TIFF) surréalistes pour rêver à l'écran
Clip Art Novice : 200 clip arts de choix pour illustrer tous vos documents
Photo Pro Vol. 3 et Photo Pro Vol. 6 : des centaines de photos haute résolution à utiliser sans restriction
Newsbytes : toute la micro-informatique en 10 années de morceaux choisis par Newsbytes News Network
Washington Times and Insight 1994 : l'actualité du monde vue par le très sérieux Washington Times
QuickToons Cartoons Classics : Porky Pig et Daffy Duck en direct live
SuperToons : Super(multimédia)man revient

EXPLORER PACK

Tony Quinn's Virtual Galaxy : Voyage dans la galaxie virtuelle .
Sound Library Pro : Plus de 1 000 sons pour donner vie à votre ordinateur !
SuperToons 2 : Les nouvelles aventures de Superman !
World of Motion : Une collection de 100 clips libres de droits pour illustrer vos présentations multimédia !
CD FilmFest (Comedy Classics) : Revivez les débuts du cinéma avec Charlot ou W.C. Fields grâce à ces films originaux en version QuickTime.
Beyond the Wall of Stars : Un jeu d'aventure multimédia qui vous propulsera au delà des étoiles !
Leon Magic : Une histoire naturelle qui vous étonnera...
Font Pro 2 : 150 polices TrueType ou Post Script à utiliser librement pour tous vos documents
Matt & Joe's Cool Screen Backgrounds : 500 textures et fonds pour tout habiller aux couleurs du multimédia...
Photo Pro Select : 75 superbes images libres de droit choisies parmi les meilleures pièces de la célèbre collection Photo Pro

Bon de commande à retourner accompagné de votre règlement à : Diskimage 135, rue du Faubourg St-Denis - 75010 Paris

Je commande...

- ❑ **Treasure Pack (10 CD-ROM Mac & Windows)** au prix de 445 F (420 F + 25 F de frais d'expédition)
- ❑ **Explorer Pack (10 CD-ROM Mac & Windows)** au prix de 445 F (420 F + 25 F de frais d'expédition)
- ❑ **Treasure et Explorer Pack** au prix de 725 F (700 F + 25 F de frais d'expédition)
- ❑ J'ajoute 15 F à mon règlement et je choisis de recevoir ma commande en recommandé à l'adresse suivante :

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

CP ..... Ville ..... Pays .....

Je règle par : ❑ Chèque ❑ Mandat à l'ordre de Diskimage

PCFUN3

Deux lots exceptionnels pour votre lecteur de CD-Rom (Mac & Windows) qui vous permettront de voyager au coeur du multimédia...

Délais de livraison 10 jours
Les produits ne sont ni repris ni échangés.
Seuls les produits réellement défectueux peuvent faire l'objet d'un échange
Pour nos clients résidant hors de France paiement uniquement par mandat international ou Eurochèque

La musique sur PC

douée va faire tomber vos notes approximatives pile sur les temps. Manque de pot, des notes étaient tellement à la rue que la quantisation les a fait émigrer sur le mauvais temps ! Un coup de souris sur la partition à l'écran, et la note retrouve sa bonne place. Impeccable, trop même, Tonton-vache-à-lait ne croira jamais que c'est vous qui avez joué ça. Vous trouverez probablement une fonction « humanise » qui va vous remettre des nuances que la quantisation est un peu rapide à faire disparaître.

Plus fort encore : les fonctions *fit impro* que l'on trouve sur des séquenceurs du genre *Cakewalk*. Vous jouez comme vous pouvez, puis vous battez la mesure et Cakewalk se débrouillera pour tout remettre en ordre.

Pour l'accompagnement, pas trop de panique. D'abord c'est souvent répétitif et le « couper-coller » n'est pas fait pour les chiens. En musique, quand on parle de répétitif, c'est à une transposition près. Autrement dit, si dans une mesure vous avez *do-sol* et dans la suivante *fa-do*, vous pouvez recopier la première et la transposer (la translater, visuellement) et vous aurez la seconde. Ce genre d'opération nécessite néanmoins quelques connaissances musicales car la transposition fait intervenir le mode utilisé.

D'autre part, il existe des bibliothèques d'arrangements dans lesquelles vous pourrez aller puiser les bases de votre accompagnement, rythme compris, pour que votre *Tico-Tico* ne ressemble pas trop à *La Petite musique d'ennui...*

Les séquenceurs musicaux ont été très longtemps confinés à l'univers DOS, en particulier parce que Windows et la multiprogrammation ne se supportent mutuellement que depuis peu, et même la version 3.1, avec les approximations que l'on connaît. Et, puisque nous avons parlé de Cakewalk, la version DOS continue à avoir un franc succès outre-Atlantique, et même à voir arriver des mises à jour.

Windows à bon dos...

Mais en 1995, ne pas utiliser un produit Windows, c'est un peu ridicule, ne serait-ce que par le nombre de périphériques que Windows digère à la place du logiciel d'application. Avec Windows, vous pouvez afficher vos partitions sur un écran vingt-et-un pouces, tout en voyant votre pupitre de mixage, le déroulement des pistes sons, etc. Vous changez d'imprimante, de carte son ou de lecteur de CD-ROM sans trop de problèmes. Et les partitions étant un aspect graphique important de la musique, Windows était presque la bénédiction des développeurs dans ce domaine là.

Vous recommander un séquenceur ? Et vous, qu'est-ce que vous me conseillez comme traitement de textes ? Soyons sérieux ! Tous les séquenceurs qui ont un peu de bouteille font la même chose. Seulement ils ne la font pas de la même façon. Alors si vous préférez l'approche informatique pure et dure de *Cubase* à celle nettement plus musicale de Cakewalk, nous ne serons pas d'accord, mais ça ne fera pas de Cubase un mauvais produit, des milliers d'utilisateurs satisfaits en témoignent.

De la même façon que les graphistes disposent de

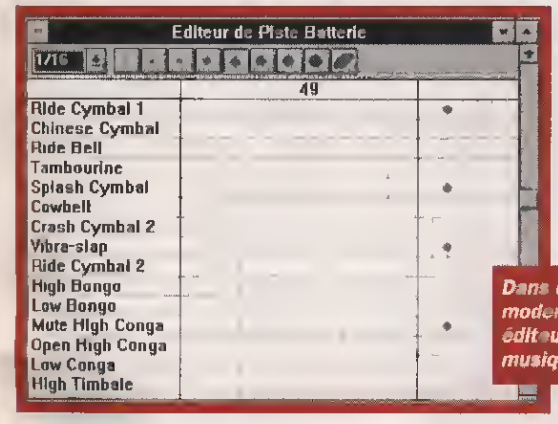
MIDI net !

MIDI veut dire : Musical Instrument Digital Interface. La version française se lit à l'envers. En pratique, ce sont des prises genre vieilles Din de l'après guerre entre lesquelles on place des câbles appropriés. Un câble MIDI se branche entre une prise MIDI OUT et une MIDI IN, tout autre tentative aboutissant à du MIDI muet. Nous ne nous occuperons pas ici du MIDI THRU qui sera expliqué dans vos manuels si vous vous équipez. Le MIDI, c'est ensuite toute une codification normalisée qui permet aux instruments équipés de ces prises de se causer. Enfin, le plus souvent. Car comme avec toutes les normes, on a parfois des surprises. En tout cas les codes les plus standards qui transitent sur des fils MIDI disent des choses du genre : « joue un do sur le son de basse en tapant comme un sourd, joue un mi au violon en le caressant, arrête le do de la basse, etc. » Cette norme qui a plus de dix ans maintenant évolue toujours en s'étendant aux formats de fichiers (les MIDIfiles), à la synchronisation professionnelle (MTC : MIDI Time Code), les commandes de machines diverses, etc.

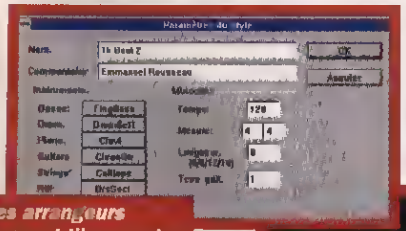
bibliothèques d'images, les musiciens disposent de bibliothèques de morceaux constitués par des fichiers .MID. Il y a deux types de fichiers .MID suivant que tout est mis en vrac (type 0) ou que les différents canaux sont différenciés (type 1). Un séquenceur moderne saura se tirer d'affaire dans tous les cas.
Indépendamment de l'enregistrement de vos prouesses d'interprète, le séquenceur permet, comme nous l'avons vu, de faire du *patchwork* avec des bouts de bruits récupérés ici ou là, ce qui demande beaucoup moins de virtuosité, et quelquefois beaucoup plus d'humour. C'est en partie ce genre de manipulations que nous passons en revue dans notre rubrique musicale qui vise à vous donner envie de jouer avec la musique avant de jouer de la musique proprement dit.

La jungle des logiciels...

Mais la musique ne se réduit pas au séquenceur. Une version plus élaborée, l'arrangeur, vous permet de jouer une mélodie qui vous passe par les doigts et lui demander de vous mettre un orchestre derrière. Le plus connu est *Big Boss* dont le nom traduit bien son origine française. En cas de panne d'inspiration, l'arrangeur peut lui-même improviser la mélodie qu'il harmonisera. Seulement votre domaine de jeu s'en trouve d'autant plus réduit.
À côté de ces variations du séquenceur de base, on trouvera les éditeurs d'effets déjà mentionnés, et les éditeurs de sons qui vous permettent dans certains cas privilégiés de modifier plus ou moins profondément les sonorités de votre carte. Dans les meilleurs cas, vous pouvez même créer vos propres sonorités avec les outils mêmes qui ont servis aux constructeurs à fabriquer les sons dont votre carte est équipée d'origine. Ce genre



Dans un séquenceur moderne, il y a un éditeur par type de musique.



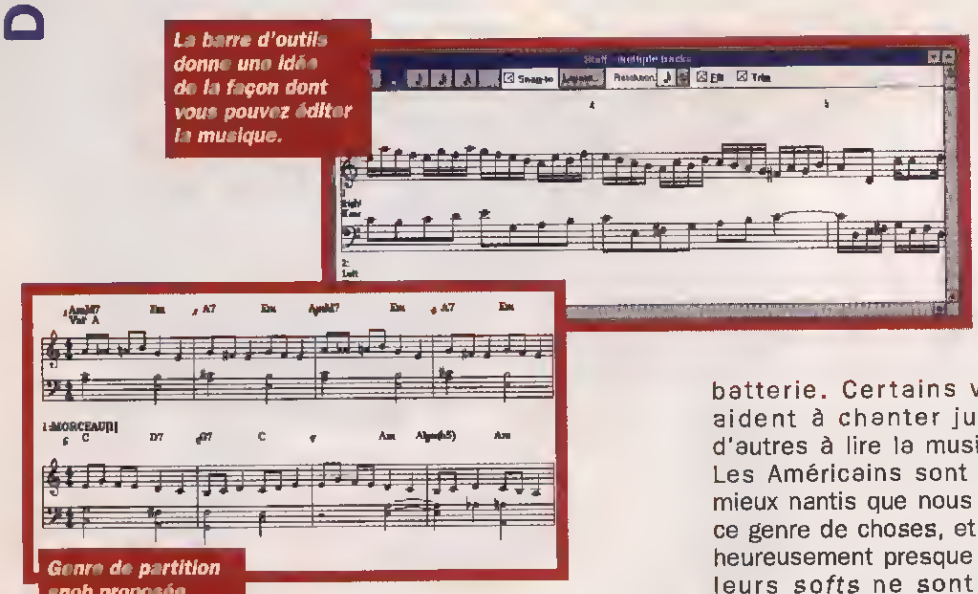
Les arrangeurs donnent l'impression de tout faire tout seul mais le PCiste entreprenant peut encore trouver du pain sur son clavier.

Un PC est tout de même un des rares endroits où l'on peut « voir » le bruit, le couper, le copier, et le mettre à la poubelle.

Les chalands du Canal du MIDI

Quand vous disposez de plusieurs sons sur un engin MIDI et que vous voulez jouer un do, il faut pouvoir dire quel son vous comptez entendre. Le plus simple, c'est de choisir un des seize canaux MIDI pour chacun des sons que vous voulez utiliser. Ceci vous servira d'adresse : l'envoi d'un do sur le canal 4 fera jouer le do par le son sur lequel est réglé le canal 4. Si vous avez une carte son dans votre PC et deux synthés à l'extérieur, les canaux vous permettront à nouveau de choisir entre vos trois sources celle qui va jouer telle ou telle note. Le canal 10 est normalement dédié à la batterie pour laquelle chaque « note » devient en fait un timbre (cymbale, grosse caisse, triangle, etc.). Il faut donc faire très attention à l'attribution des canaux pour avoir la musique à laquelle on s'attend. D'autres complexités peuvent surgir si vous tripatouillez le MIDI suivant le mode sur lequel vos appareils sont réglés. Le plus simple est encore de toucher aux réglages du MIDI le moins possible, ou d'aller prendre des cours du soir avec un musico qui se bat avec ça depuis quelques années...

La musique sur PC



La barre d'outils donne une idée de la façon dont vous pouvez éditer la musique.

Genre de partition snob proposée par Big Boss : notation américaine en prime.

de tripotage est amusant, mais pas très simple, et prend souvent un temps fou. Mais il a ses amoureux, et ne demande au fond pas de culture musicale : ce que vous avez besoin de savoir en acoustique, vous l'apprendrez sur le tas...

D'autres logiciels cherchent à vous apprendre à jouer de la guitare, du piano, de la batterie. Certains vous aident à chanter juste, d'autres à lire la musique. Les Américains sont bien mieux nantis que nous pour ce genre de choses, et malheureusement presque tous leurs *softs* ne sont pas importés, et en tout cas pas traduits.

Le détournement des softs...

Si le *job* des pirates de l'air est de détourner les avions, le détournement des *softs* n'est pas du piratage. Toute l'idée est de trouver des utilisations nouvelles ou intéressantes à des logiciels existants. Il est un détournement sur lequel nous voudrions attirer l'attention, c'est celui qui vous permet de transformer votre PC en prof. de musique.

Puisque vous pouvez faire jouer une séquence à la vitesse que vous voulez. Puisque vous pouvez enregistrer une note à la fois, ou un instrument à la fois. Envisagez donc l'utilisation suivante : vous chargez un fichier .MID tout prêt avec un de vos airs favoris. Jouez ce fichier en annulant l'écoute (*mute*) de la mélodie. Et jouez la mélodie vous-même de vos doigts graciles. Si vous ne pouvez pas suivre, ralentissez le *tempo*. Au fur et à mesure de vos progrès, ramenez le *tempo* à sa valeur normale : si vous arrivez à suivre, c'est que vous commencez à savoir jouer. Comme vous pouvez enregistrer ce que vous jouez, il est ensuite facile de comparer la piste d'origine de la mélodie avec ce que vous avez fait vous même (en regardant les partitions ou les affichages en « grille ») et de voir où vous vous seriez éventuellement trompé. Continuez avec l'accompagnement : « mutez » la basse, et essayez de la rejouer ; vous pouvez le faire d'oreille ou en lisant la partition que vous faites défiler sur l'écran. Quand vous saurez faire des accords, vous pourrez vous attaquer aux autres parties de l'accompagnement. Vous pouvez, de toute façon, travailler une mesure à la fois. L'avantage de ce prof., c'est qu'il vous laisse libre...

Idem pour la batterie. Mais ici pour travailler chaque instrument séparément, il faudra un peu plus que la fonction « mute ». Comme chaque instrument de

Vélo-city : un jeu de simulation de piano

Une note n'est pas un simple numéro, elle a une durée et un volume. Pour le numéro, MIDI les code une par une le long du clavier du piano, le do central portant le dossard 64. Pour la durée, votre ordinateur enregistre le moment où vous la jouez (sous les touches d'un clavier MIDI il y a évidemment des contacts comme sous celle de votre AZERTYUIOP) et le moment où vous la lâchez pour la même raison. Pour le volume, il faut pouvoir savoir à quelle vitesse vous enfoncez la touche, ce qui nécessite un contact de plus pour la position de la touche au repos. Et pour la pression que vous exercez sur la touche, il faut des capteurs de pression sous le clavier ou même sous chaque touche. À chaque étape de complexification le prix change ! Un clavier tout bête ne vous coûtera pas 2 000 F. Si vous voulez la dynamique d'enfoncement, la fameuse vélocité, il faut rajouter 50 % dans le meilleur des cas. La pression globale (dite de canal) aura une influence du même genre, et la pression touche par touche (dite polyphonique) est quasi hors de prix et très rare. Les musicos utilisent parfois des « claviers maîtres » qui ne comportent aucune source sonore contrairement à ceux que nous vous conseillons (pour eux, la source est dans votre PC), mais comportent des tas de fonctions de contrôle dont votre ordinateur se sortira bien mieux : inutile de vous lancer dans ce genre de frais, le plus simple est déjà parfait !

CULTURE . EDUCATION . EVEIL
LOISIRS . DIVERTISSEMENT

L'édition électronique est aujourd'hui une réalité et vous faites partie des pionniers de ce nouveau marché. Fort de 15 ans d'expérience, de 1000 éditeurs, de la venue de 800 auteurs et de 1300 journalistes, le **Salon du Livre** vous invite à participer à ce rendez-vous incontournable de l'édition.

Pour la première fois, 192 000 visiteurs dont 30 000 professionnels vous attendent dans :

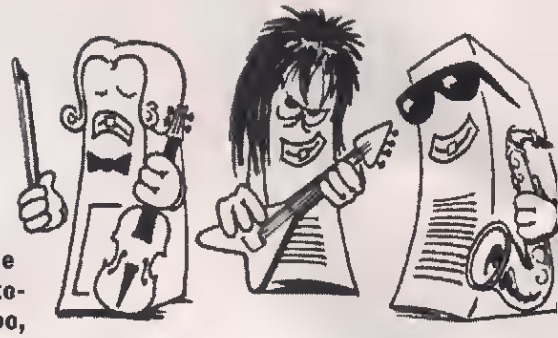
L'ESPACE MULTIMÉDIA
du 15e SALON DU LIVRE
17-22 MARS 1995
PARIS - PORTE DE VERSAILLES

Pour recevoir votre dossier d'inscription, contactez :
OIP - Christophe Conte - Tél. : (16-1) 49 53 27 00 - Fax : (16-1) 49 53 27 88
OIP/ESPACE MULTIMÉDIA - 62, rue de Miromesnil 75008 Paris

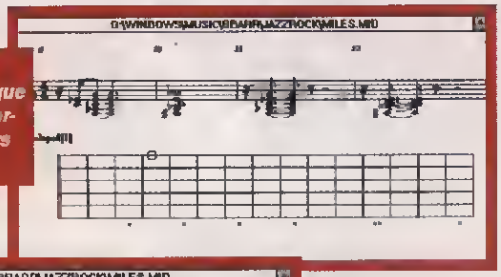
La musique sur PC

Jazz, pop, rock ou classique ?

Les premiers séquenceurs ont été faits par des décérébrés, ou du moins des informaticiens qui ne connaissaient apparemment que le disco. Alors si vous faites dans la chansonnette ou le rock, avec leur structures répétitives, n'importe quel séquenceur est le bienvenu. Si votre tasse de verveine est plutôt le jazz, il vaut mieux compter sur vos talents d'interprète que sur les fonctionnalités de softs pour faire quelque chose d'affriolant. Si vous jouez du classique (ou du contemporain réputé sérieux), le choix est tout aussi simple, car aucun séquenceur n'a vraiment été pensé pour vous. Ou alors c'est de la dictée musicale. Il a fallu des années pour que même Cakewalk fasse intervenir des fonctions plus musicales qu'informatiques. À force de vouloir imiter un mélange de magnétophone et de pupitre de mixage automatisé de studio rock, on a presque oublié qu'il serait intéressant de pouvoir changer facilement de métrique, de tonalité, de tempo, et le recours au graphique n'a pas toujours de rapport avec ce que le compositeur voudrait faire si l'ordinateur n'imposait pas les obsessions ou les limitations du concepteur de logiciel. Avec un peu (beaucoup ?) de pratique, pourtant, l'ordinateur peut être un complice sympa pour un improviseur impénitent qui aime bien voir se transformer ses délires en partitions lisibles dans un minimum de temps...



Si vous branchez un synthé, seul le clavier vous sera encore utile.



Qui a dit que la micro-informatique musicale ne concernait pas les joueurs de guitare ?

On peut même apprendre à jouer du piano en mettant les doigts là où c'est indiqué sur l'écran... mais sur votre clavier.

percussion correspond à un numéro de « note » MIDI, il vous faudra utiliser les filtres de votre séquenceur pour « muter » la grosse caisse en interdisant de jouer la note correspondante. Puis vous vous occuperez de la caisse claire, des toms, des cymbales, etc.
Et votre prof. ne se contente pas d'être sympa : il est vachement cultivé puisqu'il vous propose tous les fichiers MIDI de la création, et pas seulement du *rock*, on y trouve aussi du classique et du *jazz*.
Un cas particulier, les fichiers de *grooves*. Ils sont faits pour vous donner une base rythmique et harmonique sur lesquelles vous pouvez improviser à loisir... si vous aimez le genre de musique concerné, qui ne recouvre que 95 % de ce qui s'écoute aujourd'hui...
Comme vous l'avez remarqué, nous nous sommes jusqu'ici intéressés exclusivement à des tripotages de musique façon MIDI. Mais pour quelques dollars de plus, votre PC est capable de devenir un vrai studio d'enregistrement numérique presque *top* niveau !

L'AUTRE MUSIQUE !

À travers certains de vos jeux ou de vos installations de Windows, vous avez probablement remarqué que les fichiers .WAV ont tendance à être copieux. Mais c'est du son numérique brut et utilisable en tant que tel. Évidemment pour enregistrer 90 mn de musique en stéréo, cela vous demandera l'équivalent des 600 mégas d'un CD-audio.
À l'époque où le giga coûte

5 000 balles, l'idée d'un studio digital privé peut prendre corps au sein d'un budget raisonnable. Et votre carte, genre AWE, va devenir croustillante. Parce que le gros défaut du MIDI, c'est qu'il ne va pas être très utile à un chanteur, or les cordes vocales sont un des instruments les plus répandus et même les moins coûteux. Et puis quand vous aurez écouté attentivement des séquences MIDI, vous aurez peut-être la nostalgie d'un vrai son de sax, de piano ou de guitare avec toute son expression qui manque forcément dans un succédané mécaniste.

On pourrait discuter de la qualité CD (voir « 16 bits dans l'oreille »), mais puisque tout le monde s'en contente, on ne sera pas plus royaliste que le dictateur et on admettra que si l'on prend des précautions à l'enregistrement, le résultat est audible. Toute l'idée est donc d'enregistrer via votre carte son, en transférant aussi directement que possible sur votre disque dur car les octets vont défiler à raison de 200 kilooctets par seconde en *Hifi* et en stéréo, et votre mémoire centrale risque de ne pas être capable d'enregistrer l'intégralité des trois couplets de *Remonte ta chemise tu marche sur le col* !

Une fois vos vocalises enregistrées sur le disque dur, ce ne sont plus les séquenceurs MIDI qui vont vous servir à grand chose : il va vous falloir des programmes de triturations de fichiers .WAV, du style du *Wave SE* de Turtle Beach, dont nous avons parlé le mois dernier, et qui est vraiment le prototype du genre.

Le logiciel de studio

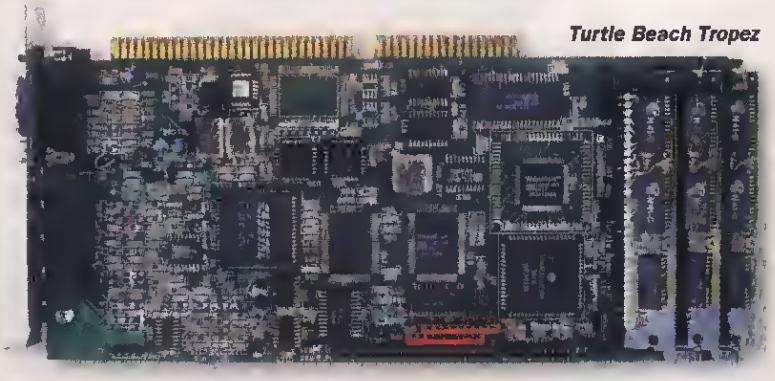
« Couper-coller » oblige, tout va vous être permis : on entend claquer le dentier de votre sœur pendant son interprétation de *Carmen ne pense qu'à Bizet* ; et bien, vous repérez le bruit fautif et vous le gommez. Vous voulez vous faire une horloge parlante : vous enregistrez « une, deux, trois, quatre... cinquante-neuf, heures, minutes, secondes, au quatrième top il sera exactement ». Puis vous renvoyez votre *speaker* au dodo. Il ne vous reste plus qu'à assembler vos sons pour faire vingt-quatre heures d'horloge parlante, soit un fichier .WAV d'une journée dont vous me direz des nouvelles...

Et le mélange des genres

Ce stupide exemple d'horloge servant à introduire une façon de profiter du meilleur des deux mondes, soit le WAVE dans le MIDI. Nous parlons ici d'une possibilité disponible sur tous les séquenceurs modernes et qui consiste, au milieu des « événements MIDI » à intercaler des appels de fichiers .WAV dans des séquences musicales. Avec de telles méthodes, votre horloge parlante ne prendra que la place de vos échantillons « une », « deux », etc. Et votre séquence ne sera

16 bits dans l'oreille

Pour ne pas vous encombrer avec des considérations théoriques, nous ne justifierons pas qu'un bit en digitalisation correspond à 6 dB en acoustique. Les 16 bits de vos CD offrent donc une dynamique théorique de 96 dB, ce qui est luxueux comparé aux 60 dB difficilement extirpables d'une cassette. Mais c'est une vingtaine de décibels de moins que ce qu'il faudrait, d'autant qu'un son enregistré à 48 dB n'est plus numérisé que sur 8 bits, donc de qualité minable. Pour enregistrer quelque chose de propre, il est donc encore plus impératif d'enregistrer à aussi haut niveau que possible. L'inconvénient par rapport à l'enregistrement analogique du genre cassette, c'est qu'il n'y a pas de saturation progressive, dès que vous avez besoin d'un 17e bit, c'est l'écrêtage (le clipping), et c'est inexploitable. Voilà pourquoi on vous dit de prendre vos précautions pour enregistrer en numérique. Incidemment aussi, la fréquence d'échantillonnage (44,1 kHz pour les CD, 48 pour les DAT) basée sur le théorème de Nyquist garantit que tout ce qui était intéressant dans le signal de départ se retrouve à la sortie. Mais elle ne garantit pas que d'autres interférences ne vont pas polluer le processus, et pour éviter cela, il faudrait une fréquence d'enregistrement double (à ne pas confondre avec le suréchantillonage utilisé par les convertisseurs). Et voilà pourquoi nous sommes un certain nombre sur cette planète à ne pas considérer le « son CD » comme le nec plus ultra de la musicalité...



Turtle Beach Tropez

La musique sur PC

Tripoter les échantillons

Ce que vous enregistrez en numérique, sera appelé « enregistrement » si c'est long et à utiliser tel quel, ou « échantillon », si c'est court et que ça doit servir de forme d'onde pour une nouvelle sonorité de votre carte son à table d'onde. Ces échantillons sont rarement utilisés bruts, car ils seraient souvent trop gros. On va y chercher des possibilités de bouclage, lui arranger un peu l'allure pour qu'il sonne de façon approprié à l'utilisation. Les programmes d'éditions d'échantillons savent faire beaucoup de ces travaux automatiquement. Ils vous aident aussi en dessinant des spectres sonores. Le premier réflexe de l'informaticien-veau est évidemment de tracer des formes d'ondes avec sa souris : c'est pas avec ça qu'il aura le prix Nobel, encore qu'on aurait pu donner celui du gadget inutile au premier développeur qui y avait pensé ! Les échantillons, une fois édités, devront être chargés dans la RAM de la carte son pour pouvoir être utilisés au même titre que les sons d'usine. Attention : eu égard à leur utilisation, de nombreux paramètres interviennent, comme la hauteur précise de la note de référence...

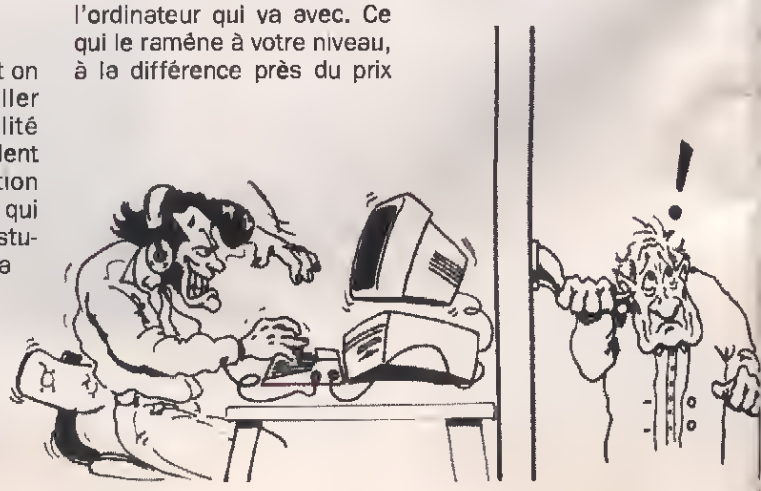
Une grille d'accords : ça n'est simple que si vous avez une petite idée de ce que veut dire F#7.

qu'un appel rythmé à ces petits fichiers .WAV.
Ce type de possibilité peut être étendu à la vidéo, et on obtient alors des programmes du genre *Producer* qui « séquence » tout ce qui passe sous l'horloge de votre PC : vidéo, musique, *clipart*, *business graphics*, etc.

Un avenir radieux !

Mine de rien, tout ce dont on a parlé vous fait travailler avec des outils de qualité professionnelle, et le talent mis à part, vos production n'ont rien à envier à ce qui sort de la plupart des studios du métiers. Car la musique bénéficie du paradoxe de la micro-informatique, au même titre que l'imprimerie, le dessin et maintenant la vidéo : la qualité est la même pour tous, car un bit est toujours le même bit qui ne peut valoir que 0 ou 1. Alors, que ce bit soit enregistré sur un CD-ROM ou sur votre disque dur, il donnera le même résultat à l'utilisation. Donc votre PC ne vous donnera pas une musique au rabais : vous avez avec votre micro un des instruments de musique les plus modernes. Et il a tout ce qu'il faut pour rester au goût du jour : il n'y a éventuellement qu'à changer la carte pour une plus moderne, comme on est passé des AT aux 386 et autres Pentiums.
Mais surtout, ce que vous avez en plus du pauvre musicien qui croit devoir rester dans son ambiance « claviers-synthés », c'est une foule de logiciels et un superbe écran graphique que l'amateur de synthés est obligé d'acheter avec l'ordinateur qui va avec. Ce qui le ramène à votre niveau, à la différence près du prix de ses synthés, justement.
Il nous est apparu depuis quelques années que l'avenir de la facture musicale était la micro-informatique et c'est en train de devenir vrai sous nos yeux. Une dernière flèche pour l'illustrer : nous avons beaucoup parlé des bibliothèques de fichiers .MID, mais on trouve aussi des bibliothèques d'échantillons .WAV sur CD-ROM, et justement la disquette et le CD du mois l'illustrent. Or presque tous vos PC ont un lecteur de CD qui vous permettra de les utiliser, alors que les synthés n'en ont pas et que les *samplers* équipés en conséquence ont un prix qui vous feraient frémir...
Au fond, la seule chose qui sépare le PC de l'instrument de musique électronique idéal : c'est le bruit du ventilateur...

Jean Poncet



"L'interactivité, c'est le futur."

"L'interactivité, j'y connais rien."

"Une réflexion poignante sur l'amour, la mort, la vanité de toute chose."

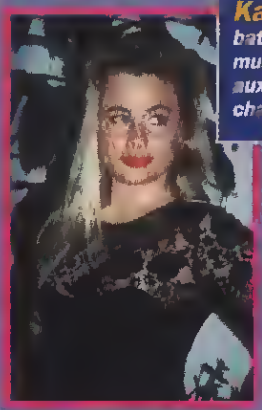
La révolution technologique a son magazine.

Nouveau !

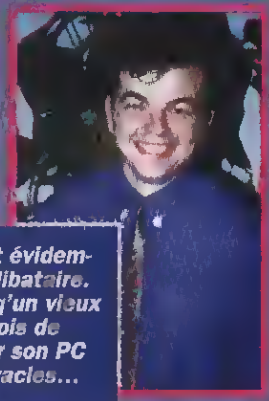
Tous les mois, votre marchand de journaux devient interactif!

La musique sur PC

« ARRANGEMENTS EN TOUS GENRES »



Katia, *30 ans est célibataire. Elle adore la musique et croit encore aux histoires de prince charmant ...*



Fred, *32 ans est évidemment lui aussi célibataire. Annie n'est plus q'un vieux souvenir, et une fois de plus il compte sur son PC pour faire des miracles...*

Tout seul un samedi soir. Et c'est même pas le premier du mois !

Voyons ce qui se passe chez la voisine.

Elle adore la musique, si seulement je savais jouer d'un instrument...

C'est pas donné, c'est lourd, mais ça devrait marcher.

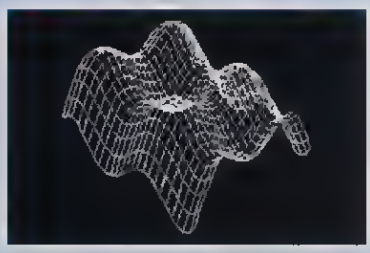
Commençons par installer la carte MIDI.

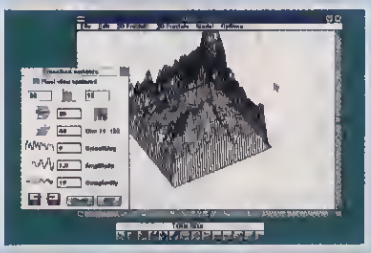
Connectons le clavier à la prise MIDI de la carte.
Génial, grâce à l'arrangeur, il suffit de taper trois notes et ça sonne juste.
Choisissons le style « ballade », ça à l'air d'être son genre.
J'aurais pas du sécher les cours de solfège au bahut.
Jordi, mon pote, t'es fini !
Votre beauté m'a inspiré, voici un hymne à notre amour.
J'espère qu'elle est chez elle.
Tu sais, il n'y a pas que la musique dans la vie
Je t'ai attendu si longtemps !
Mon PC est vraiment génial !!!

VENEZ NOUS VOIR AU MICAD STAND E18

MODELVISION

La Calculatrice 3D !





ModelVision est une "**boite à outils mathématiques**" sous **Windows** qui permet la création intantanée et la visualisation aisée de formes 3D. Ces dernières sont obtenues, soit à partir de formules existant déjà en bibliothèque (plus de 150 : quadriques, ruban de Möbius,...) pouvant être éditées et transformées à volonté, soit de formules écrites par l'utilisateur.

Si vous êtes un utilisateur de logiciels de CAO/DAO (Autocad, Microstation, Cadkey,...), de logiciels d'Animation 3D/Multimédia (3D Studio, Asymétrix,...), ou bien de logiciels graphiques (CorelDraw, Adobe Illustrator, RayDream, Voxel 3D, ...), ModelVision vous sera d'une grande utilité dans la création, la finition et la présentation de vos projets professionnels.

Si vous êtes un technicien ou un ingénieur, et que vous êtes quotidiennement confronté à des phénomènes techniques, physiques, chimiques, biologiques, ou à tout autre environnement scientifique, ModelVision vous aidera à visualiser leur traduction graphique et donc vous permettra de mieux les appréhender et les comprendre.

Si votre métier est la Création: artistique (sculpture), architecturale, d'objets, ModelVision vous aidera précieusement dans votre réflexion et la recherche de la visualisation de vos idées.

Si vous êtes étudiant ou professeur dans un domaine mathématique, technique, ou scientifique, ModelVision Junior ou Modelvision vous aiderons dans la compréhension ou l'enseignement de ces disciplines.

Si vous recherchez un produit graphique pour vous amuser à la maison en famille, ModelVision Junior vous permettra de développer votre créativité en explorant tout type de formes en trois dimensions dans l'espace: ceci sans aucune connaissance mathématique ou informatique.

ModelVision Junior dispose de 50 formules en bibliothèque, construit des formes composées au maximum de 16000 facettes et ne permet pas de faire de sorties DXF 3D.

En vente à la FNAC

Distributeur exclusif en France : **SOFTVISION** s.a.r.l. c.v.
4 Av. Ste Foy - 93220 GAGNY - Tél: (16) 93 52 71 16 - Fax: (16) 93 84 79 71

Modelvision et **Modelvision Junior** sont des marques déposées de DESIGNVISION Associates Ltd
Chaque autre marque citée est une marque déposée par son propriétaire respectif

RENSEIGNEMENTS
TÉL: (16) 93 18 49 07

Nom .....Prénom : .....
Fonction .....Société : .....
Domaine d'activité : .....
Logiciels utilisés : .....
Adresse .....Code Postal : .....
Ville : .....Tél .....Fax .....

❑ **MODELVISION** ❑ **MODELVISION Junior**

COUPON À NOUS RETOURNER POUR RECEVOIR GRATUITEMENT UNE VERSION COMPLÈTE, MAIS LIMITÉE DANS LE TEMPS QUANT À SON UTILISATION - 8 JOURS -.

BON DE COMMANDE

❑ Je joins un chèque de 1125 Frs TTC + 40 Frs TTC (frais de port), soit **1165 Frs TTC**, à l'ordre de **SOFTVISION** pour l'achat et l'envoi de **MODELVISION**

❑ Je joins un chèque de 245 Frs TTC (au lieu de 295 Frs TTC du fait de l'offre de lancement de **MODELVISION Junior**) + 40 Frs TTC (frais de port), soit **285 Frs TTC**, à l'ordre de **SOFTVISION** pour l'achat et l'envoi de **MODELVISION Junior**

Date Signature

CRÉEZ

Stéphane LAVOISARD

Vous êtes fantastiques ! Depuis le lancement de PCFUN, le postier nous déteste. Il croule sous les tonnes de disquettes que vous nous envoyez avec vos créations graphiques, musicales, ludiques et oniriques...

Des casse briques sous Klik & Play aux images de synthèse, en passant par des musiques Soundtrack ou une visite interactive de Rocamadour (et j'en passe), vous faites preuve d'un esprit créatif incroyable... vos productions sont aussi variées qu'étonnantes en qualité. Continuez comme ça !

Dans ce numéro, la musique est à l'honneur dans le dossier, du coup les autres domaines de créativité sont plus présents dans la rubrique, depuis le premier outil créatif pour enfants, Mon Théâtre magique... jusqu'à l'illustration en 3D avec Ray Dream Designer 3.0. Mais ce numéro marque surtout le début de deux nouvelles séries d'articles, l'une sur l'illustration avec CorelDraw!, l'autre sur le morphing... Et enfin la suite de notre concours Klik & Play, de l'initiation à la musique et de la plongée dans les stéréogrammes. Bonnes créations !

Director's Lab

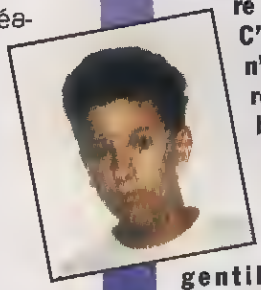
VIACOM NewMedia arrive ! Le géant américain, qui a récemment racheté Paramount, se lance dans le multimédia. Au beau milieu de jeux et d'éducatifs en tout genre, nous sommes tombés sur *Nickelodeon Director's Lab*, un atelier multimédia pour les 7-18 ans ! Il s'agit d'une sorte de *Adobe Premiere* croisé avec *Klik & Play*. En gros, vous disposez de 473 photos, 300 sons, 70 musiques, 300 *clips* vidéos et 125 logos... En plus, vous pouvez mixer le tout comme bon vous semble, enchaîner les vidéos avec des effets, et j'en passe... Bref, voilà un produit d'initiation à la créativité qui risque de passionner petits... et grands ! ◆

3D F/X

ASYMETRIX a pensé à ceux que les images d'*Imagina* subjuguent chaque année, mais qui n'arrivent décidément pas à faire de la 3D qui ressemble à autre chose qu'aux colonnes de Buren. 3D F/X, que nous disséquerons le mois prochain, est un outil graphique de création d'images et d'animations en 3D. Bon, jusque là, rien de bien original. Mais si je vous dis qu'il est d'une utilisation vraiment aisée, qu'il comporte deux cents objets, des formes, des scènes, des chemins d'animations, des jeux de lumières, des arrière-plans, des surfaces et des textures... vous comprendrez que vous allez pouvoir faire des scènes étonnantes, même si la modélisation est un domaine auquel vous ne voulez pas toucher. Et pour moins de 1 500 F, voilà un produit qui nous semble bien prometteur. ◆

Résultats concours Klik & Play

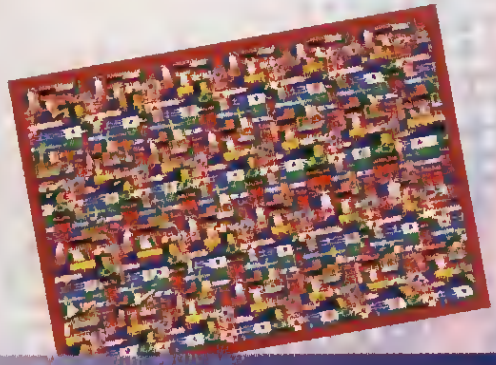
VOUS avez fait fort ! Très, très fort ! Malgré le peu de temps que nous vous avons laissé pour faire vos casses briques, nous nous sommes éclatés avec la plupart de vos créations... Hélas, tout le monde ne peut pas gagner, nous ne sommes pas à l'école des fans ! Mais que les non-vainqueurs ne se découragent pas, un nouveau concours est organisé dès ce mois-ci, où vous devez faire un jeu de combat à base de *tanks*, jouable seul ou à deux joueurs (comme bon vous semble) ! Bon courage et encore bravo à tous !



C'est Lionel Gendre, qui n'a que 11 ans, et qui a réalisé *Hitball*, un casse brique superbe, avec qui plus est des *boss* de fin de niveau ! L'ensemble de la rédaction le félicite, et Ubi Soft, le gentil éditeur du gentil *Klik & Play* lui offre un boîtier d'effets sonores 3D...

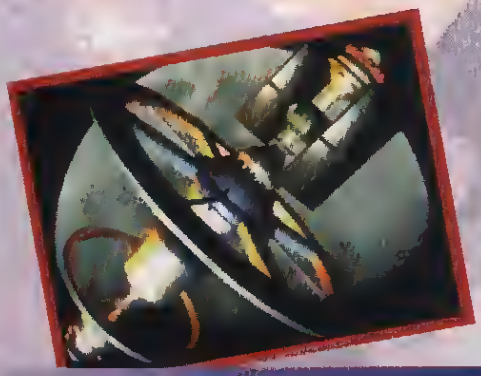
Le second est Jean-Marc Venier dont vous avez plébiscité le *casse brique de Noël*, présenté dans notre précédent CD. Originalité et *delirium* complet en ont fait un des vainqueurs. Il gagne une paire d'enceintes (carrément la paire !) amagnétiques de 2 x 80 W. Il remercie Ubi Soft. Ses voisins pas !

Le troisième est *SuperSponge : la fête est finie*, signé Nicolas Ferrier. Le quatrième est Jean-Claude Masset pour *Ah ! Nanas*, un logiciel grandement original, un peu difficile mais qui a motivé l'ensemble de la rédac'. Enfin, le dernier est le *Casse brique Européen*, seul casse brique jouable à deux, et qui sans valoir de l'or... est tout à fait honorable. Ubi Soft leur fera parvenir un jeu. ◆



StéréoAgogo

VOUS avez craqué pour les stéréogrammes, et PCFuN ne vous alimente pas assez en nouvelles images ou nouveaux programmes ? Pas de panique, de nombreux éditeurs se sont penchés sur ce phénomène qui fait des dégâts à travers le monde... L'Anglais Impact Software proposera ainsi très bientôt *Stereoworld*, qui s'annonce assez fou : au programme, une collection de stéréogrammes, dont certains animés, et même de *morphings* en stéréogrammes ! On y trouve aussi trois jeux classiques (un casse brique, un *lunar lander* et un puzzle) en stéréogrammes et enfin un utilitaire pour créer vos propres images et cartes en 3D. De son côté, l'Américain Mindscape s'est associé avec les éditeurs des livres *Magic Eye* pour produire... *Magic Eye CD*. On a pas fini de loucher ! ◆

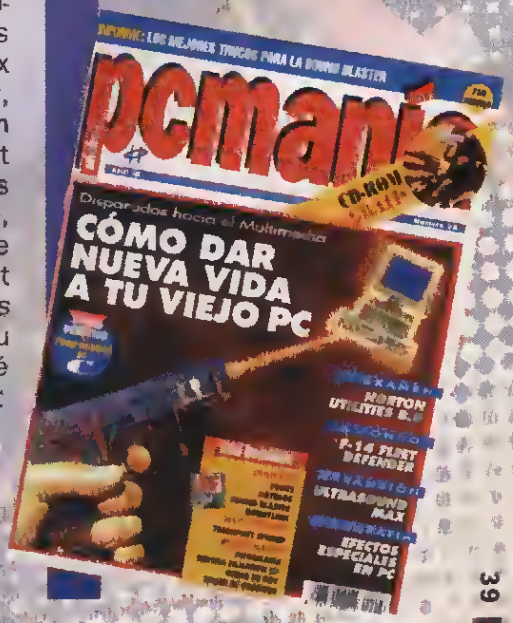


Reality Lab

LES jeux en 3D s'est bien, mais si on est pas programmeur, il vaut mieux éviter d'y penser. En attendant un *Klik & Play 3D*, qui devrait être aussi révolutionnaire que son prédécesseur, plusieurs compagnies anglaises proposent des produits « d'aide » à la programmation en 3D. Argonaut, les responsables de jeux comme *Creature Shock*, ont commis le *BRender*, un programme qui permet d'utiliser de puissantes routines 3D. Chez Criterion, le même procédé se nomme *RenderWare*. C'est au tour de *RenderMorphics* de proposer un outil du même genre, nommé *Reality Lab*. L'avantage est que vous pouvez créez un monde complet en 3D sans savoir programmer. Pour en faire un jeu, par contre, il vous faudra au moins connaître le C. ◆

PCMania fait de vous une star européenne

L'Europe, c'est dès maintenant... Alors si vous maîtrisez l'espagnol, ne ratez pas PCMania, un cousin de PCFuN, qui existe depuis déjà trois ans ! Le magazine, tout comme le notre, favorise la créativité de ses lecteurs, et publie, tout comme nous, les meilleurs œuvres sur CD-ROM. C'est pourquoi ce mois-ci nous vous proposons les meilleurs créations des lecteurs de PCMania... Maintenant, à vous de prouver que les Français sont les plus forts ! Les meilleures productions de PCFuN seront donc diffusées dans... PCMania. Ceux d'entrevous qui désireraient s'y abonner sont priés de joindre le 654 81 99 à Madrid... Et puis d'ici le prochain numéro, nous essaierons de mettre au point un partenariat avec des magazines anglais et allemand, histoire d'avoir des créations de tous les coins de l'Europe. À vos souris ! ◆



Un nouveau titre vient enrichir cette gamme de plus en plus étendue des logiciels de synthèse bon marchés. Empruntant sans vergogne à la référence du genre que représente 3D Studio et en y ajoutant quelques innovations intéressantes, Ray Dream Designer 3 est un logiciel phare sur Macintosh. Et sur PC ?

- **GENRE : Création d'images de synthèse.**
- **ÉDITEUR : RayDream.**
- **LANGUE : Anglais.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 DX, 8 Mo RAM, Windows 3.1, 16 Mo de mémoire virtuelle Windows. CONSEILLÉE : 486 DX2 66, 12 Mo RAM. Carte Graphique accélératrice Windows.**
- **PRIX : Près de 4 000 F.**

Sus à 3D Studio !

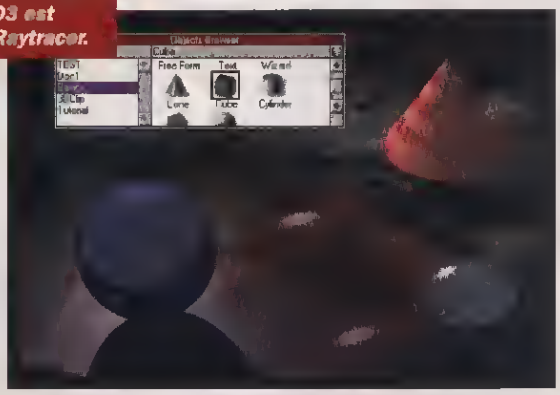
RAY DREAM DESIGNER 3

RAY *Dream Designer 3* (RDD3) est le dernier logiciel de création d'images de synthèse nous arrivant sur PC. Adapté de la version Macintosh, il fonctionne uniquement sous Windows. Le programme est architecturé autour de quatre fenêtres principales. La fenêtre « perspective » est celle où apparaissent les différents objets constituant la scène. C'est la fenêtre la plus couramment utilisée. Vient ensuite la fenêtre « objets » où sont accessibles les différents types d'objets que l'on pourra intégrer à la scène. La fenêtre « hiérarchie » représente l'arborescence de tous les éléments constitutifs de l'image et enfin la fenêtre « textures » permet tout simplement l'accès aux différents matériaux.

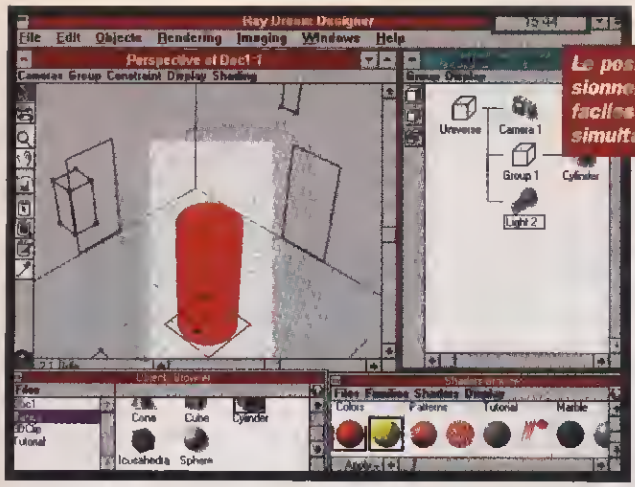
Grâce à un pas à pas détaillé, on apprend rapidement à maîtriser les différentes fonctions du logiciel. La première étape consiste à créer un premier objet. On choisit pour cela dans la fenêtre « objet » soit une primitive, soit un des objets déjà existants dans la librairie, soit encore une forme libre. Nous passerons rapidement sur les deux premières options, seule la modélisation complète permettant réellement la création d'objet intéressants. C'est là un des gros points forts de RDD3.

La modélisation se fait traditionnellement par la projection d'une où plusieurs formes 2D le long d'un chemin. Tout au long du parcours de la forme, celle-ci pourra subir des déformations, des rotations et même être profilée par une ou deux formes 2D parallèles au chemin. Cela paraît très compliqué mais c'est de loin le meilleur moyen pour former des objets complexes et la méthode, présentée clairement, est sans faille.

De plus, le création des formes 2D est rendue très aisée grâce à la présence de *splines* sur les différents

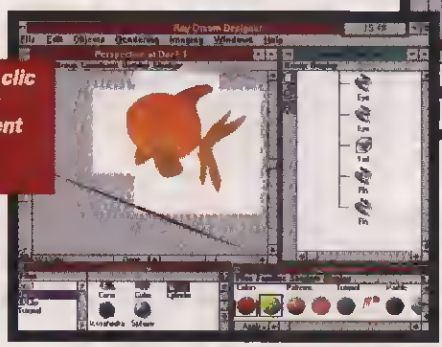


Voici la preuve pour ceux qui en douteraient encore que RDD3 est un vrai Raytracer.



Le positionnement et le redimensionnement des objets sont très faciles grâce à la visualisation simultanée des trois axes.

On peut définir toutes sortes de fonds allant du simple dégradé à l'image bitmap.



Un simple double clic sur un objet et on accède directement au module de modélisation.

On peut avoir le rendu dans une fenêtre séparée entièrement paramétrable.

vertices. Autrement dit, vous pouvez créer une tension, un arrondi sur n'importe quel point constituant le polygone 2D. Si vous n'y parvenez pas, vous aurez toujours la possibilité d'importer des fichiers au format *CorelDraw!*. L'objet pourra être visualisé sous tous les angles avant d'être importé dans la fenêtre « perspective ». Là, il pourra encore subir des rotations ou redimensionnements suivant tous les axes afin de s'intégrer parfaitement à la scène. Cependant, si l'objet ainsi créé ne s'avère pas satisfaisant, un simple double clic sur celui-ci le renvoie dans le module de modélisation.

Notons également la présence d'une fonction *undo* évitant les gros dérapages. Les objets ainsi créés pourront être visualisés en fil de fer, dans des « boîtes » afin d'accélérer l'affichage ou encore en prévisualisation de rendu. Le seul regret concernant la modélisation est l'absence de fonctions booléennes. Vous pourrez bien entendu importer vos fichiers au format *Autocad*, ceci ouvrant RDD3 à la vaste gamme d'objets DXF déjà existants. Les objets pourront ensuite être associés suivant un schéma classique « parent-enfant » et ceci afin d'éviter la modélisation en une seule fois d'objets trop complexes. La hiérarchie bénéficie également d'une ergonomie à toute épreuve, seul héritage positif du choix discutable du support Windows.

Peindre sur un objet 3D : 3D Studio en est vert de jalousie !

Vient enfin le moment de placer les éclairages et les caméras. On ne retrouve malheureusement pas là l'aisance d'emploi jusqu'ici observée. Positionner les caméras est relativement fastidieux et assez peu précis. De même pour l'éclairage, divisé en trois types de lumières : *bulb*, *distant* ou *spot*. Ceux-ci sont bien entendu paramétrables, peut-être même un peu trop et le novice aura un peu de mal à s'y retrouver dans cette orgie d'options.

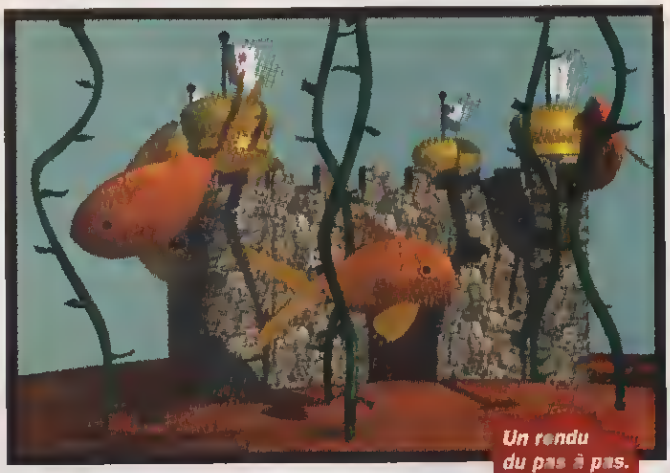
L'association de textures se fait de la manière la plus triviale qu'on ait pu inventer. On clique sur une texture dans la fenêtre réservée à cet effet et on la « traîne » sur l'écran pour la relâcher sur l'objet que l'on veut *mapper*. Reste ensuite à définir le type de *mapping* (cylindrique, sphérique, plat) et le taux de répétition de la texture. Les textures pourront être créées ou éditées grâce au module d'édition de texture. Ici, tout, absolument tout a été

. jargon .

Spline
Fonction permettant, à partir de deux points, de créer une courbe de type Bézier, autrement dit d'« arrondir » une droite

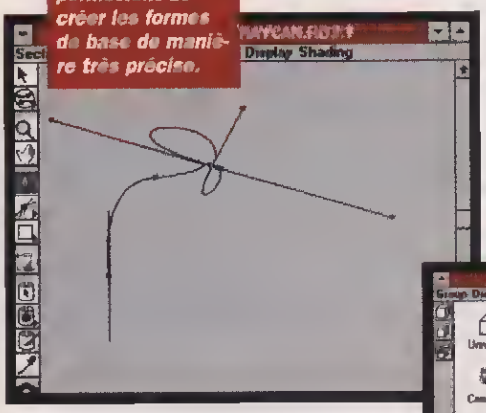
Vertice
Un vertice est un point d'un polygone

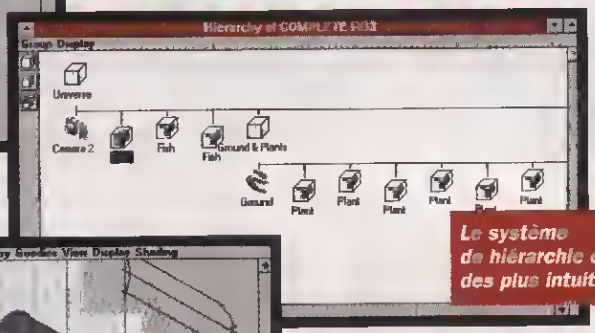
Fonction booléenne
Fonction mathématique basée sur les opérations logiques « ou » et « et », permettant d'additionner ou de soustraire un objet 3D à un autre ou encore de créer leur intersection.

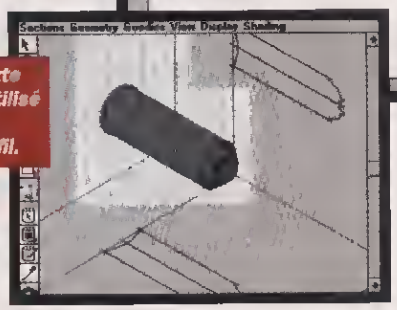

Un rendu du pas à pas.

pensé : taux de réfraction, diffraction, réflexion, *bumping*, transparence mais également couleur, brillance, éclat et j'en oublie.

On peut aussi générer des textures mathématiques, veines pour le bois, dallages, et pourquoi pas mélanger deux textures. Tout existe ! On trouve même une option particulièrement bien pensée que *3D Studio 3* pourrait bien envier. C'est la possibilité de dessiner directement sur un objet 3D afin d'appliquer une texture différente des parties ainsi masquées. C'est tout bonnement la meilleure innovation du produit. Plus aucun problème maintenant pour placer une étiquette sur une bouteille ou pour faire les joues rouges à un petit bonhomme. Un petit bémol toutefois quant à l'impossibilité d'importer des textures au format GIF très économe en mémoire en comparaison du PCX choisi. Il ne reste plus qu'à lancer le calcul dans la résolution de son choix en ayant au préalable défini un fond et éventuellement un taux de brouillard.


Des fonctions de splines complètes permettent de créer les formes de base de manière très précise.


Le système de hiérarchie est des plus intuitifs.


Pour créer cette bombe on a utilisé le système de courbe de profil.

J'ai été jusqu'ici très dithyrambique et vous êtes sûrement surpris de la note si vous avez déjà jeté un coup d'œil au pavé. Et bien oui, j'ai gardé les mauvaises nouvelles pour la fin. Tout d'abord, il me faut revenir sur l'interface Windows. En effet, ce que l'on gagne en ergonomie, on le paye très cher en puissance. Pas question de calculer une image en 640 x 480 16 bits sans 8 Mo de mémoire et au moins 16 Mo de mémoire virtuelle ! De plus, la lenteur de l'affichage devient rapidement exaspérante et ceci dès que l'on a quelques objets à l'écran, même sur un 486 DX2 66 ! Une autre déception vient de l'extrême lenteur du calcul, même si l'on considère que RDD3 est un vrai *raytracer*. Comptez, à titre d'exemple, un quart d'heure de calcul pour quelques primitives en 640 x 480 16 bit ! Je n'ose pas imaginer les temps de calcul pour des scènes chargées en polygones. La qualité du rendu est elle aussi assez imparfaite, notamment à cause d'un *antialiasing* peu performant. On regrettera également l'absence d'aide à la modélisation pour des objets typiques comme les *waves* ou encore les fractales. Enfin et j'en aurai fini avec la vindicte, l'inexistence d'un module d'animation est difficilement acceptable pour un logiciel de ce prix.

Stéphane Belin

14/20

- Convivialité.
- Module de modélisation.
- Reconnaissance des grands formats.

- Lent sous Windows.
- Pas d'animation.
- Prix encore abusif.

Accessible, puissant, mais sans animation. Un beau logiciel un peu cher.

Avis **Je dois admettre avoir un avis assez mitigé sur ce produit. D'un côté son excellente prise en main et des innovations tout à fait surprenantes, de l'autre l'absence d'un module d'animation lui fait cruellement défaut, surtout si l'on regarde son prix. Toutefois, son excellent module de modélisation et son ouverture vers les autres logiciels lui apporteront certainement bon nombre d'adeptes. À acheter si vous ne vous intéressez qu'à l'image fixe et si vous êtes prêts à accepter le fait que la perfection n'existe pas, même pour 4 000 F.**

ModelVision de DesignVision fonctionne sous Windows et est présenté par ses concepteurs comme « une boîte à outils mathématiques » permettant de créer et de visualiser des formes 3D... sans aucune connaissance mathématique ni aptitude à la modélisation. Pas si évident en réalité.

- **GENRE : Générateur d'objet 3D.**
- **ÉDITEUR : Design Vision.**
- **LANGUE : Français**
- **CONFIGURATION MINI. : 386 DX 33, 4Mo de RAM. CONSEILLÉE : 486 DX 66, 8Mo de RAM.**
- **PRIX : moins de 300 F. en junior et moins de 1200 F. complet.**

La 3D pour les matheux

MODEL VISION

15/20

- Produit original.
- Exportation vers d'autres logiciels.
- Il faut quand même être bon en maths.

Pour pros et amateurs avertis, un produit original pour faire des objets 3D.

La différence fondamentale entre *ModelVision* et un modeleur « classique » tient au fait que l'outil de base sera une équation et non pas un objet. *ModelVision* met à la disposition de l'utilisateur une bibliothèque de fonctions de base (cent cinquante fonctions prédéfinies dans la version normale contre cinquante dans la version *junior*). Ces fonctions sont classées en différents domaines tels que, par exemple, les fractales 2D et 3D, la géométrie générale, cartésienne, polaire, sphérique, etc.

Le principe est de sélectionner parmi les fonctions de base contenues dans la bibliothèque l'équation d'un objet de son choix. Puis de faire subir au dit objet toutes les transformations possibles et inimaginables par modification des paramètres de son équation. C'est là où quelques notions essentielles de mathématiques sont grandement appréciables. À moins d'avoir la chance avec soi, et de créer par hasard l'objet désiré, il semble pour l'utilisateur moyen plus facile de travailler sur un objet que sur son équation.

Par contre les professionnels et les amateurs éclairés auront entre les mains un outil intéressant. En effet, les équations proposées sont modifiables à volonté et l'utilisateur chevronné pourra créer ses propres équations qui n'auront de limites que leur réalité mathématique. L'ordinateur fera le reste. Les objets ainsi créés pourront être sauvegardés en format DXF 3D (2D pour la version *junior*) et de ce fait importés dans des logiciels tels que *True Space*, *3D Studio*, ou autres *Illustrator* et *CorelDrawl*.

De plus les concepteurs ont l'intention de mettre au service des utilisateurs, une banque de données dans laquelle ceux-ci pourront déposer ou trouver diverses équations d'objets 3D.

Didier Gourcy

Bien que le principe de ModelVision soit assez génial dans son concept et de par ses possibilités, il n'est malgré tout accessible qu'à un public averti et de connaisseurs. Dommage.

L'enfant, non content de nous pousser vers les landes arides de la sénilité dès qu'un embryon de canne germe sous nos paumes tremblotantes, n'attend même plus nos premières rides pour investir notre dernier bastion, l'ordinateur. Ils ont à présent leur logiciel de création ! Mais que reste-t-il aux grands ?

- **GENRE : Créativité.**
- **ÉDITEUR : Knoledge Adventure (distribution Edusoft).**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : PC 386, Windows, 4 Mo de RAM, CD-ROM, carte son, souris.**
  CONSEILLÉE : 486DX33, CD-ROM x2, carte son comp SB.
- **PRIX : Environ 350 F.**

Ils nous piquent tout !

MON THÉÂTRE MAGIQUE

LUTTEZ pour conserver votre bien ! La sueur répandue aux frimas hivernaux afin d'acquérir la perle informatique ornant votre bureau vaut bien une farouche résistance aux velléités hégémoniques de votre descendance. Mais face à la qualité de ce CD le combat semble bien incertain. Si des siècles d'ignorance ont failli face à la tremblotante lueur de l'art, que pourra donc faire l'informe amas de neurones comblant le vide d'un encéphale vacant ?

L'ennemi ne manque pas d'atouts. L'enfant a à sa disposition tout le nécessaire pour laisser libre cours à son imagination. À partir d'un écran très sobre il va pouvoir mettre en place les animations nées de son inventivité afin de réaliser le film contant l'histoire qui le hante. Goûtez l'instant de plaisir comme un essai puéril de communication. L'enfant ne maîtrise pas le langage pour mettre en forme sa pensée. La tâche lui sera facilitée par la manipulation graphique.

Tout ici se fait visuellement et facilement. D'un clic de souris le créateur juvénile choisit le décor de son aventure parmi une quarantaine de vignettes colorées montrant en réduction de superbes paysages. Sur cette vision d'un monde imaginaire enfin devenu réel à ses yeux, le gavroche du pixel va pouvoir détacher les brides de son imagination en incluant les animations de son choix. Une centaine de délires sont à sa disposition. La féerie côtoie le burlesque. Des sorcières opposent leur magie aux assauts loufoques d'hommes préhistoriques, un nageur fend paisiblement les flots, subrepticement suivi d'un crocodile rêvant d'un sandwich qui s'éloigne. Il y en a pour tous les goûts. Les sujets ont été intelligemment choisis, les

Une bibliothèque d'animations très riche.

Des effets visuels simples et intéressants.

Oh oh... Un problème

thèmes s'appuyant sur les invariants des contes pour enfants.
D'une main fébrile le bambin décidera à l'écran des trajectoires à leur imposer et les inclura d'un clic dans le décor. Le programme enregistre en arrière-plan tous les déplacements. Nulle limitation en nombre ou en durée ne viendra tempérer les ardeurs de notre metteur en scène. Les anachronismes fleuriront comme des contractuelles près d'un stationnement interdit. Attendons-nous à d'épiques combats de chevaliers moyen-âgeux face à des hordes de navettes spatiales guidées par des sirènes à l'appendice caudal sensuel.
Mais la créativité ne saurait se satisfaire du préexistant. Rapidement l'enfant va vouloir intégrer au film en cours ses propres aspirations. Un mini-programme de dessin va lui offrir l'opportunité de mettre en forme ses visions dantesques d'un avenir inéluctable. Choix de la couleur, de la taille du crayon, fonctions de tracé de figures géométriques ou remplissage d'une zone fermée, les options sont peu nombreuses. Cette possibilité ne servira qu'à apporter quelques retouches à la création. Mais qu'importe, ce sera sa contribution personnelle à l'ensemble et ce que l'on a fait soi-même, si minime que ce soit, est sacré ! D'autant plus qu'à la projection le PC se fera un malin plaisir de reproduire fidèlement les tracés effectués, avec leur lot d'hésitations et de corrections. La machine est elle aussi impitoyable !
Afin d'éviter ces errements, l'expérience pédagogique des concepteurs leur a susurrés une idée lumineuse : l'utilisation de décalques. À partir d'une trentaine de silhouettes familières l'enfant n'aura qu'à repasser sur les contours afin de se croire l'auteur de l'immortel chef d'œuvre affiché.
Chaque action est accompagnée d'un bruitage, réaliste ou humoristique. Plusieurs musiques meubleront la projection. Un micro fourni permet au cinéaste en herbe d'enregistrer lui-même la narration de l'histoire jailli de ses circonvolutions.
Place au spectacle à présent ! L'arrière ban familial dûment rameuté, un clic furtif sur l'icone idoine lance alors le film. Des lueurs de plaisir et d'orgueil éclairent enfin les prunelles juvéniles, faisant naître une bouffée de sensations étranges dans la poitrine gonflée de fierté de l'artiste. Dressé sur vos ergots vous affirmerez au public captivé que c'est vous le père et que l'atavisme a parfois du bon !

Alain Texier

Pour mettre en forme sa pensée, l'enfant pourra manipuler des images

AVIS

Le désir d'expression d'un enfant révèle sa volonté de communication avec le monde désorientant qui l'entoure. Ses premiers essais structurés passent par le dessin. Ce CD constitue une puissante aide à sa créativité. Bien sûr, le module d'écriture est trop léger et la maîtrise demandée est un peu trop importante pour obtenir rapidement une production soignée. Mais ce qui lui est offert est très riche de possibilités et le plaisir d'utilisation gomme ces quelques imperfections. Sachons dénicher la poésie au plus profond des premiers gribouillis ou la logique au sein des anachronismes enfantins.

La vision d'un enfant est heureusement différente de celle d'un adulte. Nous avons donc enchaîné Sandrine (12 ans) devant le PC en lui faisant miroiter une possible libération si elle acceptait de faire le test. Les liens ont semblé s'estomper après quelques instants. Ses exclamations de surprise et de plaisir semblaient incongrues dans le réduit où elle était recluse. « Super le monstre ! On dirait papa ! » Au début les écrans étaient surchargés. La curiosité et la soif d'utilisation immédiate de tout engendre des tableaux lourds et inorganisés. Mais après quelques coups et l'habitude venant, l'enfant refrène sa boulimie et structure peu à peu sa pensée. Confronté à un groupe d'élèves du primaire l'intérêt du soft ne faiblit pas. Il semble même que le fait d'être à plusieurs favorise la création, chacun apportant ses idées et ses critiques. Les instituteurs y voient un prolongement intéressant des activités d'éveil qu'ils mènent. Au bout de quelques jours, nous avons relâché Sandrine. Amaigrie, mais un revissant sourire aux lèvres son seul commentaire fut : « Génial le programme ! Tu peux me le donner ? J'aimerais raconter ma prison ! »

15/20

- Facilité.
- Grande liberté.
- Module d'écriture trop restreint.

L'enfant peut laisser aller son imagination sans entrave.

■ ÉDITEUR : Villa Crespo.
■ PRIX : Moins de 300 F.

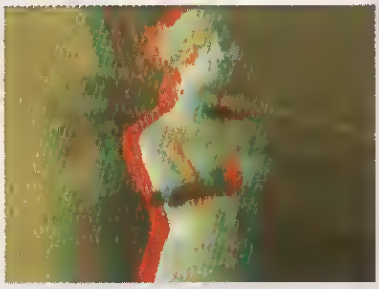
11/20

Metamorf 3D

METAMORF 3D de Villa Crespo Software se définit comme un utilitaire graphique capable de générer du *morphing* en relief, visualisable grâce à une paire de lunettes bicolore fournie avec le produit. L'ensemble se compose d'un logiciel de *morphing/warping* (sous DOS), d'un programme de mise en relief (sous Windows) et d'un convertisseur de format graphique (sous DOS). L'interface est sobre et agréable, et ne donnera pas trop de cauchemars aux non-anglophiles. Quant à la prise en main, elle est d'une simplicité redoutable, même pour les plus de douze ans. Bref, côté *morphing* c'est fonctionnel.

L'utilitaire de mise en relief est très simple : il suffit à l'utilisateur de charger une image, de choisir une valeur en fonction de l'effet désiré (une valeur positive provoque une impression de rapprochement ; une valeur négative une impression d'éloignement), de lancer la création de l'image 3D et c'est tout.

Mais, ne vous attendez tout de même pas à des effets similaires à ceux que vous pouvez admirer au Futuroscope, car en théorie pour faire une image 3D il faut partir de deux vues légèrement décalées de la même image (un couple stéréoscopique) et ici la mise en relief ne fait appel qu'à une seule image !



Il est cependant possible d'obtenir quelques effets intéressants même si les images et animations en 3D contenues sur le CD ne sont pas toutes convaincantes. ◆

D. G.

■ CONSTRUCTEUR : Sybex.
■ PRIX : Moins de 150 F.

15/20

CLIPARTS vol. 1 & 2

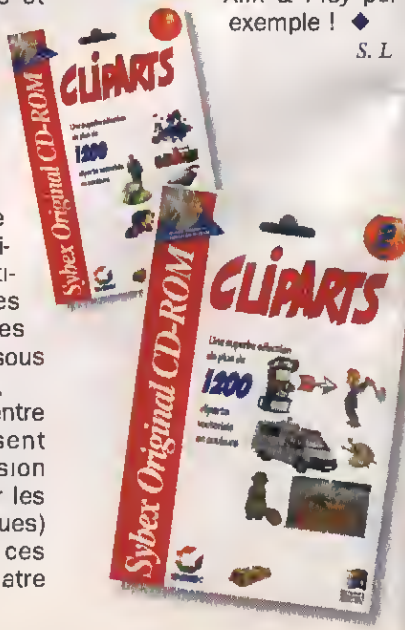
LAS d'envoyer des courriers tristes à mourir ? Sybex a pensé à vous, et propose deux collections de *ClipArts* sur CD-ROM, comprenant chacunes plus de mille deux cents *cliparts* vectoriels en couleurs.

Au sommaire des deux CD : animaux, personnages de BD, personnages plus réalistes, plantes, accessoires de bureau, véhicules, fonds de cartes, symboles, sports, drapeaux, alimentation, métiers, matières premières, motifs de fêtes et bordures... La plupart des images sont très réussies, et trouveront rapidement leur place dans vos documents.

Pour vous faciliter la tâche, on trouve sur le CD une version *Lite* de Media Center, un utilitaire qui permet de constituer des albums d'images et de visualiser toutes les images de votre choix, sous forme de diaporama.

Enfin, les plus rusés d'entre vous (ceux qui disposent d'utilitaires de conversion capables de transformer les .WMF en fichiers graphiques) pourront se réjouir de ces quelques deux mille quatre cents images pour les utiliser dans... des jeux sous *Klik & Play* par exemple ! ◆

S. L



CorelDRAW! 5.0 : Le livre de l'utilisateur

Cet ouvrage reprend mot pour mot le livre *PC poche* (ci-dessous) jusqu'au chapitre 12.2 pour presque trois fois plus chère ! Des chapitres sans intérêt ont été rajoutés ainsi qu'une disquette contenant un programme de *morphing* dont on se demande ce qu'il a à voir avec *CorelDRAW! 5.0*. Il aurait été plus intelligent de fournir les fichiers correspondant aux exemples.

■ CorelDRAW! 5.0
Le livre de l'utilisateur
K. Eisenkolb et H. Weickardt.
Micro application.
Moins de 130 F.

Pc poche : CorelDRAW! 5.0

Ce livre ne traite que du module *DRAW!*. Sa présentation est assez peu claire. De plus, il faut attendre la page 448 avant d'aborder enfin la notion de dégradé si importante. De même, les pas à pas sont peu intéressants. Ce livre reste cependant relativement complet et surtout peu cher.

■ PC poche :
CorelDRAW! 5.0
K. Eisenkolb et H. Weickardt.
Micro application.
Moins de 50 F.

Le grand livre de la vidéo sur PC

Pour ceux que notre précédent dossier auraient attiré vers la vidéo sur PC, Micro Application vient d'éditer cette bible. Fiable et complet, les quelques 350 pages qui le composent, ainsi que son CD-ROM, vous permettront de vraiment faire le tour du sujet. Indispensable.

■ Le grand livre
de la vidéo sur PC
K. Eisenkolb et H. Weickardt.
Micro Application.
Moins de 200 F.

CorelDRAW! 5.0 : Le livre d'or

Voici l'ouvrage le plus complet concernant *CorelDRAW! 5.0* bien qu'il soit loin d'être parfait. Les exemples vous apprennent plus à importer des images déjà dessinées qu'à créer les vôtres ! On notera la bonne initiative d'inclure un CD comprenant les exemples du livre ainsi que quantité d'autres illustrations et divers utilitaires ou fontes. Le chapitre consacré à de célèbres illustrations créées par des graphistes grâce à Corel est particulièrement intéressant.

■ CorelDRAW! 5.0 :
Le livre d'or
D. McClelland.
Sybex.
Moins de 200 F.

CorelDRAW! 5.0 pour les nuls

Ce livre couvre de manière générale tous les modules de *CorelDRAW! 5.0* bien que la majeure partie soit consacrée au module *DRAW!*. Il a pour lui d'être très accessible et progressif et bénéficie d'une présentation claire. La présence en marge d'un dessin de l'icone à employer est une bonne idée évitant des pertes de temps. Cependant, ce qu'il gagne en simplicité, il le perd en précision et reste beaucoup trop général pour les gens désirant s'investir réellement dans ce programme.

■ CorelDRAW! 5.0
pour les nuls
R. Altman.
Sybex.
Moins de 100 F.

Incroyable, c'est un jeune groupe français qui a remporté la première place lors de la compétition « The Party 4 » au Danemark ! Après Legend, Impact Studios remonte enfin sur les planches avec Project Angel leur dernière démo.

Star de The Party 4

PROJECT ANGEL

SUR une plate-forme, un avion prend son envol pour une dangereuse mission. Quelque secondes plus tard, l'engin survole le titre de la démo : *Project Angel*. À l'instar de ses précédentes réalisations (*Realtime* et *Legend*), Impact Studios exploite la 3D. Comme dans la phase où deux hommes se livrent à un violent combat à la *Virtual Fighter*, le groupe témoigne de sa maîtrise en la matière. Les deux guerriers y exécutent avec flexibilité toutes sortes de mouvement ; ils se courbent, fléchissent des genoux, détendent leurs jambes, leurs attaques sont saisissantes !

Project Angel est une démo purement novatrice. Ici pas de *rotating zoomer*, *scrolling* ou autre *plasmas* mais un *voxel* en rotation sur un axe de 360°, du jamais vu ! Les auteurs ont en effet souhaité apporter un aspect original à leur réalisation. Lors de la séquence finale, un homme (entièrement matérialisé en 3D) saute en parachute puis atterri dans un paysage désertique. Un passage attire son attention. Ce dernier s'y aventure avant d'être précipité dans un monde totalement virtuel – semblable à celui de *Doom* – entièrement *mappé*. Tout le long de cette course infernale, une bande sonore légèrement futuriste maintient bien entendu le spectateur en haleine.

La synchronisation des éléments (notamment l'enchaînement du son avec l'image et des différentes parties entre elles) est presque parfaite. Nous voici enfin en présence d'une véritable démo, et non d'une banale succession d'effets. Il faut avouer que le *script* de Project Angel est très proche de celui d'un long métrage. La devise d'Impact Studios ? INNOVER !

David Lichentin

Interview : Impact Studios

Nous profitons de la sortie de Project Angel, pour faire le point avec ses auteurs. Sigfried a accepté de répondre à nos questions.

PC FUN : Pourriez vous nous présenter brièvement Impact Studios, votre groupe ?

Sigfried : Impact Studios a été fondé il y a environ deux ans par Mike, Kej et moi-même. Après la sortie de notre première démo, nous avons rencontré Walken, un programmeur à la recherche d'un groupe. À nous quatre, nous élaborions *Legend*, notre seconde démo.

PC FUN : Vous connaissant, je présume que Project Angel ne pèse pas un gramme de langage évolué. Combien de temps a duré son développement ?

Sigfried : Bien entendu ! Cette démo a été entièrement conçue en Assembleur. Pour ma part, il m'a fallu près d'un mois et demi pour développer les routines 3D et de trois semaines pour mettre au point le *voxel* (code, GFX...).

PC FUN : Tout cela doit certainement demander une sérieuse organisation pour des étudiants ?

Sigfried : Oui, concilier étude et conception de démos nous est particulièrement pénible. C'est difficile de faire un choix !

PC FUN : De quelles parties êtes vous fiers ? Pourquoi ?

Sigfried : L'introduction en 3D et le *voxel* sont les parties que j'ai à mon sens le mieux réussi. Walken, quant à lui, s'est tout simplement surpassé en programmant la scène des deux combattants.

PC FUN : Contrairement aux autres démos, Project Angel semble suivre un véritable script ?

Sigfried : En effet, nous avons voulu en faire un véritable « film ». Aussi chaque partie tente de s'enchaîner aux autres avec cohérence. Nous avons préféré l'enchaînement logique au *design* habituel des démos (par exemple, un cube qui se transforme en fenêtre, ouvrant ainsi sur la partie suivante).

PC FUN : Trois groupes français sont présents dans la liste des cinq premiers lauréats, comment expliquez vous cette soudaine évolution ? Les pays nordiques perdraient-ils leur suprématie ?

Sigfried : Oui, c'est la première fois que des Français remportent cette compétition sur PC. Je ne saurais dire si les pays du Nord ont régressé mais une chose est certaine : les Français ont simplement utilisé la même puissance de calcul que leurs concurrents. Je m'explique, l'an dernier une démo telle que *Cardiac* d'Infiny tournait très correctement sur un 386 16 MHz alors que les compétitions se déroulaient sur 486 DX2 66 ! En somme, ils étaient handicapés. Là était tout le problème ! Désormais, cette époque est définitivement révolue.

PC FUN : Vos démos sont principalement axées 3D pourquoi ?

Sigfried : À mon sens, la 3D est l'unique technique tirant véritablement parti de la puissance de calcul des machines employées. Les effets *bitmaps*, comme les tunnels dans *No* (démo du groupe Nooon), sont aussi impressionnants, mais personnellement, je préfère la 3D, plus souple et également moins spécifique dans son utilisation. ◆

. jargon .

Voxel
Technique (exploitée notamment par Comanche) permettant de survoler des reliefs de manière fort réaliste.

Mapping
Technique consistant à appliquer des textures sur des objets 3D afin d'en rendre l'aspect beaucoup plus crédible

Suivez le Guide

Après deux numéros consacrés aux SIRDS, nous faisons cette fois-ci un petit détour du côté des SIRTS. De quoi s'agit-il ? De la même chose, si ce n'est que nous ne traitons plus une image, mais du texte. Etonnant, non ?

Des SIRDS au SIRTS

DÉCOUVREZ LES STÉRÉOGRAMMES (3)

1• Les stéréogrammes aléatoires fonctionnent tous de la même façon. Une série de pixels ou de lettres, qui se répètent plus ou moins différemment, crée une illusion de relief. Prenons par exemple le texte « ASDFGHJK » et répétons-le :

```
ASDFGHJKASDFGHJKASDFGHJKASDFGHJK
ASDFGHJKASDFGHJKASDFGHJKASDFGHJK
ASDFGHJKASDFGHJKASDFGHJKASDFGHJK
```

2• Bon, pour le moment, tout est au même niveau. Pour ajouter du relief, il suffit d'ajouter un espace au milieu de la seconde ligne, ou mieux, une lettre (choisissons à tout hasard la lettre Q). Pour que le tout soit plus joli, on retire le K qui dépasse.

```
ASDFGHJKASDFGHJKASDFGHJKASDFGHJK
ASDFGHJKASDFGHJKASQDFGHJKASDFGHJ
ASDFGHJKASDFGHJKASDFGHJKASDFGHJK
```

3• Ici, ajouter le Q revient au même que rajouter un espace dans l'exemple suivant.

```
PCFun PcFun PcFun PcFun PcFun PCFun
PCFun PcFun PcFun  PcFun PcFun PCFu
PCFun PcFun PcFun PcFun PcFun PCFun
```

4• Nous venons de vous montrer comment aller en profondeur dans le texte en ajoutant une lettre là où vous voulez descendre de niveau. Le niveau remonte ensuite, parce que la lettre n'a pas été rajoutée tout au long de la ligne. On peut donc considérer que la lettre a ensuite été effacée. Et justement, c'est en effaçant une lettre que l'on remonte d'un niveau.
Voici un exemple, en effaçant une lettre puis en en rajoutant une.

```
ASDFGHJKASDFGHJKASDFGHJKASDFGHJK
ASDFGHJKASDFGJKASDFGHJKASDFGHJKA
ASDFGHJKASDFGHJKASDFGHJKASDFGHJK
```

5• J'ai effacé le H de la rangée du milieu, et ajouté un A à la fin pour revenir à la normale. L'image est donc en avant là où le H a été effacé, puis revient derrière, là où le H est de retour.
Pour contrôler complètement le relief, il suffit de compter ce qui se répète et d'ajouter ou d'effacer les lettres quand il le faut. Par exemple, reprenons notre groupe ASDFGHJK. Codons maintenant le relief de l'image voulu avec des chiffres. Par exemple :

```
000000000000111112222211111111110000
```

6• Ici, les chiffres représentent la hauteur dans l'image 3D. Reproduisez maintenant votre groupe, en effaçant une lettre à chaque fois que vous montez d'un niveau (de 0 à 1 ou de 1 à 2) et ajoutez une lettre à chaque fois que vous descendez d'un niveau (de 2 à 1 ou de 1 à 0). Si vous voulez monter du niveau 1 au niveau 3, il vous faut effacer deux lettres. Etc.
Pour coder une image complète, il faut toujours commencer la ligne par le groupe entier (regardez à nouveau l'exemple avec « PC Fun » ; le nom est répété six fois, mais on ne le voit que cinq fois en stéréogramme).

```
ASDFGHJK
```

7• Ensuite, codons l'image. Comme les douze premiers niveaux sont à 0, il suffit d'ajouter douze lettres de notre séquence.

```
ASDFGHJKASDFGHJKASDF
        ^l'image débute ici
```

8• Maintenant, nous attaquons la première transition, du niveau 0 au niveau 1. Quelle lettre effacer ? Tout simplement la prochaine de notre série.

```
ASDFGHJK
    ^la lettre suivante est la lettre G
```

9• Nous effaçons donc le G. Notre nouveau groupe est ASDFGHJK et H est la prochaine lettre à utiliser dans notre image. Maintenant, il faut oublier le G. Considérez-le disparu à jamais. Notre image comporte cinq lettres au niveau 1. Maintenant que la transition est faite, il suffit de copier les cinq prochaines lettres du groupe (soit HJAKS) dans notre image (vous l'aurez déjà remarqué, une fois au bout du groupe, on complète par le début).
Voici où nous en sommes :

```
          000000000000111112222211111111110000
ASDFGHJKASDFGHJKASDFHJKAS
{       }{          }{    }
 groupe   niveau 0   niv.
 de base              1
```

10• Pour passer du niveau 1 au niveau 2, il nous faut effacer la lettre suivante du groupe, la lettre D. Le nouveau groupe est donc :

```
ASFHJK
  ^prochaine lettre à utiliser
```

11• Nous avons maintenant cinq lettres au niveau 2, donc nous copions les cinq prochaines lettres du groupe (soit FHJKA) dans l'image.

```
          00000000000011111222221111111110000
ASDFGHJKASDFGHJKASDFHJKASFHJKA
{       }{          }{   }{   }
 groupe   niveau 0   niv. niv.
 de base              1    2
```

12• Nous devons maintenant redescendre, du niveau 2 au niveau 1, en AJOUTANT une lettre à notre groupe. Où çà ? Là où nous en sommes dans le groupe. Nous ajoutons donc un X (l'effet marche mieux avec de nouvelles lettres qu'avec d'anciennes). Comme A était la dernière lettre utilisée, S est la suivante. Nous ajoutons donc à notre groupe un X entre le A et le S.

```
Notre groupe est maintenant : AXSFHJK
                                ^prochaine
                              lettre à utiliser
```

13• Comme il y a neuf lettres au niveau 1, nous devons copier neuf lettres du groupe dans l'image (soit XSFHJKAXS).

```
          00000000000011111222221111111110000
ASDFGHJKASDFGHJKASDFHJKASFHJKAXSFHJKAXS
{       }{          }{   }{   }{       }
 groupe   niveau 0   niv. niv. niveau 1
 de base              1    2
```

14• Dernière descente, du niveau 1 au niveau 0, en ajoutant une nouvelle lettre à notre groupe, à partir de la position courante (nous ajoutons donc la lettre M). Le groupe est maintenant AXSMFHJK.
Quatre lettres au niveau 0, nous copions donc les quatre prochaines lettres du groupe dans l'image (soit MFHJ).

```
          00000000000011111222221111111110000
ASDFGHJKASDFGHJKASDFHJKASFHJKAXSFHJKAXSMFHJ
{       }{          }{   }{   }{       }{  }
 groupe   niveau 0   niv. niv. niveau 1 niv.
 de base              1    2            0
```

15• Et voilà, c'est terminé. Il ne reste plus qu'à dupliquer la ligne pour y voir plus clair.

```
ASDFGHJKASDFGHJKASDFHJKASFHJKAXSFHJKAXSMFHJ
ASDFGHJKASDFGHJKASDFHJKASFHJKAXSFHJKAXSMFHJ
ASDFGHJKASDFGHJKASDFHJKASFHJKAXSFHJKAXSMFHJ
ASDFGHJKASDFGHJKASDFHJKASFHJKAXSFHJKAXSMFHJ
ASDFGHJKASDFGHJKASDFHJKASFHJKAXSFHJKAXSMFHJ
```

Attention, si vous codez une image sur plusieurs lignes, il faut commencer chaque ligne avec un nouveau groupe aléatoire. Et alors, comment sont fait les stéréogrammes graphiques ? De la même façon, en utilisant des pixels de couleur comme données.

Stéphane Lavoisard

VOXEL 3D

EDELWEISS

SYNTHETISEZ LE MONDE EN IMAGES

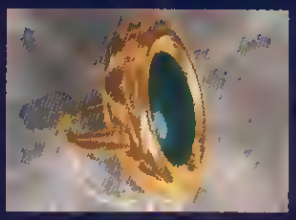
AVEC VOXEL 3D,

LE PETIT SURDOUÉ DES GRANDS PROJETS

OFFRE DE LANCEMENT

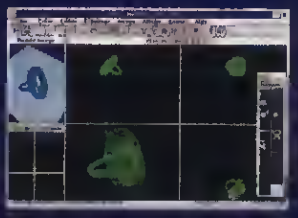
990 FHT

1.174,14 F TTC



LES POINTS FORTS DE VOXEL 3D

- Utilisation des polices de WINDOWS avec extrusion automatique en 3D
- Bande lay looping jusqu'à 16 millions de couleurs au format TGA
- Opérations booléennes (soustractions et additions) (e.la)
- Sources lumineuses illimitées
- Textures multicoles
- Effet de transparence, réflection, rugosité
- Mapping de surface par des images bitmap
- Importation de fichiers DXF AutoCAD
- Travail en multivues
- Fonctions spéciales comme la création de fichiers de profilés de géométriques
- Réalisation très facile d'animations des objets d'une scène en indiquant les coordonnées des points (x,y,z) de départ, ainsi que les mouvements des objets (linéaires ou fonctions mathématiques)



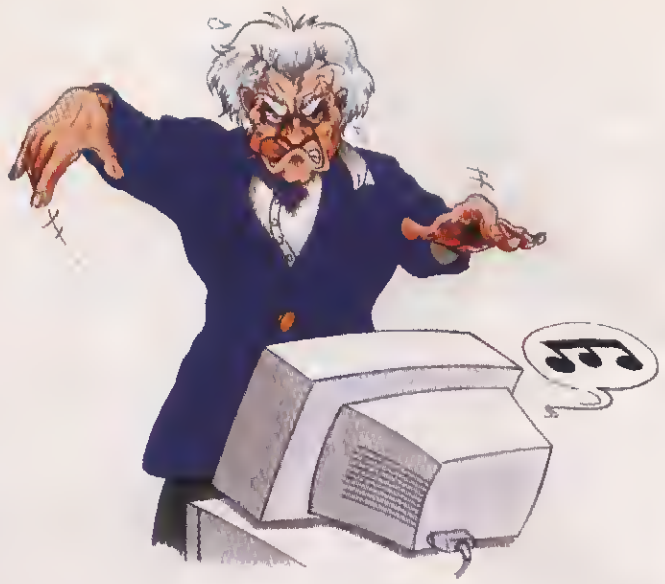
BON DE COMMANDE À RETOURNER AVEC VOS COORDONNÉES SUR PAPIER LIBRE

- Je joins un chèque de 1 174 14 Frs à l'ordre de M M C
- Je règle par carte visa n°
- Date d'expiration
- Signature

M.M. CREATION Service lecteurs n° 159 (v. p. 177)

13, rue Fernand Léger - 75020 Paris - Tél : 43 66 51 51 - Fax : 43 66 57 50

Nous rappelons que cette rubrique ne veut pas vous apprendre le maniement de Cakewalk (il y a un manuel et des écrans d'aide pour cela), ni à jouer du piano (il y a de la patience pour cela), mais à jouer du Cakewalk : il n'y a que PCFuN pour ça ! Ce mois-ci nous vous présentons un tableur un peu plus marrant que les autres.



Cakewalk Story n°2

EN PISTE POUR AMÉLIORER VOS MUSIQUES

CHARGEZ au moins un fichier dans votre *Cakewalk* préféré, comme ça, vous pourrez suivre les délires qui s'annoncent... Allez, « on-ze des pêches »... Sur votre écran 56 pouces 3/8 vient donc d'apparaître la fenêtre intitulée « *Track/Measure* » dont vous n'avez pas été sans remarquer qu'elle se compose d'une partie droite à droite et d'une partie gauche en face.

Commençons par liquider cette partie droite qui, si vous avez bien choisi votre morceau, est pleine de gros points noirs. Dans ce tableau, comme vous l'avez également remarqué, les lignes représentent les pistes (et on va en parler beaucoup, beaucoup...) et les colonnes les mesures. Si on se contente de dire que chaque piste est un instrument et que chaque mesure est une portion de temps, chaque rond noir indique qu'à une époque donnée un instrument va faire du bruit. Il n'y a rien de plus à en comprendre, en tout cas pour l'instant...

Le cadre gauche, en revanche, nous intéresse beaucoup plus : c'est celui qui ressemble à un tableur. À ceci près que vous en voyez déjà toutes les colonnes, et que vous ne pourrez pas changer leur nombre. Les lignes, elles, seront limitées à 256, ce qui, musicalement et ergonomiquement parlant sera considéré comme suffisant.

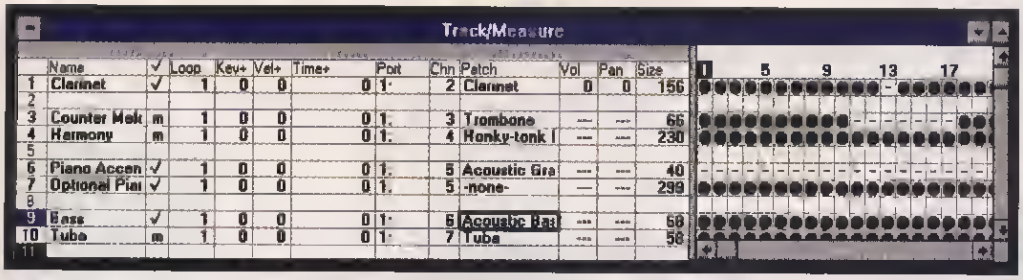
Comme pour le tableau droit, dont il prolonge les lignes, nous pouvons considérer que lesdites lignes correspondent à des instruments. Eh bien, en fait, ça, c'est déjà pas toujours vrai...

ON FILE DANS LES CANAUX...

Mauvais jeu de mots (vous avez l'habitude) qui va déplaire à Toubon (il a l'habitude), « *file* » fait référence à son homonyme anglais qui dans notre cas se confond avec le *MIDIfile* que vous avez éventuellement chargé dans votre séquenceur.

Comme son nom l'indique, c'est le menu de la rubrique d'aujourd'hui.

MIDIfile étant un standard, il est évidemment multiple : un standard qui ne se décline pas n'ayant aucune chance d'être



Le tableur du musicien.

universel (sic) ! Si vous n'oubliez pas que notre *Cakewalk story* n'utilise Cakewalk que comme prétexte, nous vous rappelons qu'avec la plupart des séquenceurs vous avez le choix entre trois types de fichiers : les fichiers au format propriétaire du séquenceur en question, les *MIDIfile* de type 0 et les *MIDIfile* de type 1.

Les formats propriétaires sont généralement les plus intéressants, car ils contiennent beaucoup plus d'informations que les *MIDIfiles*, en particulier l'état du séquenceur au moment de la sauvegarde. Leur inconvénient principal, c'est qu'un fichier Cakewalk ne sera pas relu par *Cubase*, et « lycée de Versailles ». On n'est pas dans les modes du traitement de texte où une kyrielle de filtres vous permettent l'importation de n'importe quel format dans n'importe quel programme.

Le format le plus intéressant ensuite, c'est le *MIDIfile* de type 1. Parce que chaque piste de votre séquenceur y est enregistrée individuellement. Autrement dit, vous ne risquez pas trop de surprises.

MIDIfile de type 0, maintenant, n'a que l'intérêt d'avoir été le premier format à être normalisé. Sur un tel fichier, vous ne trouverez qu'une seule piste sur laquelle les instruments sont différenciés par leur numéro de canal. Cakewalk a la manie d'« exploser » les *MIDIfile* 0 sur seize pistes (une par canal MIDI) ce qui fait que vu de chez vous, il n'y aura pas une grosse différence. En revanche, si vous utilisez plusieurs sorties MIDI, le stockage en format 0 peut donner des résultats étranges. Mais qui aurait encore envie de sauvegarder dans ce format en ce début 95 ?

Et le canal arrive au port...

Il existe une tripotée d'interfaces MIDI à sorties multiples. Chaque prise de sortie (ou d'entrée) est un « port » pour Windows. La nécessité de ports multiples apparaît quand vos séquences se compliquent. La critique majeure faite au MIDI est sa relative lenteur : à 31 250 bauds, on est loin des taux de transfert SCSI... Autrement dit, si vous avez des orchestrations monstrueuses, vos accords risquent de sonner un peu décalés et vous aurez peut-être besoin de recourir à ces sorties multiples.

Maintenant, sur chaque sortie, vous pouvez envoyer des instructions à plusieurs instruments ; sur une carte son ordinaire, la carte elle-même se sélectionnera de la même façon. La norme MIDI a prévu seize adresses, ce qui nous fournit seize « canaux » de communication avec l'extérieur. Le plus simple est évidemment de dire que sur le canal 3 (par exemple) on a un son de piano, et en fait, que sur chaque canal n on a un son x (n et x étant respectivement les initiales de canal et de son, comme chacun sait...).

Et ben ça non plus, c'est pas toujours vrai. Le canal 10, par exemple, est normalement réservé à la batterie. Et dans une batterie, il y a une grosse caisse, des toms, des cymbales, etc. C'est-à-dire plusieurs sons. En pratique, les sons de batterie se sélectionnent comme si c'étaient des notes de la gamme pour un instrument mélodique (genre flûte, piano, etc.). En résumé : 1 canal, 255 sons.

On peut aussi affecter un canal à un instrument multitimbral qui jouera de la basse dans les basses (hum...), du clavecin dans le médium, et de l'harmonica dans l'aigu. Dans ce cas : 1 canal, 3 sons.

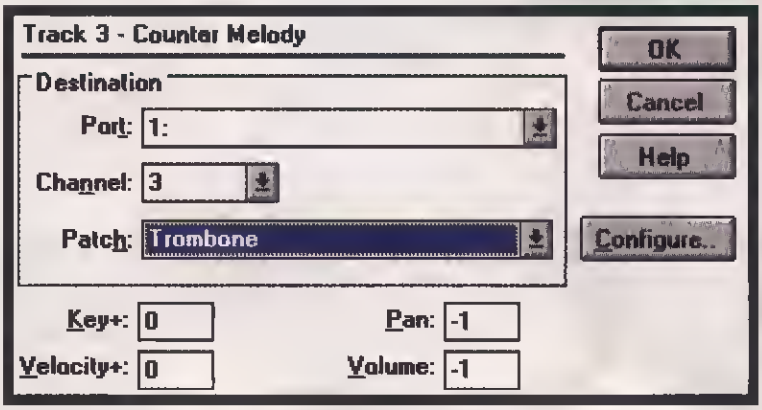
Mais votre truc multitimbral (et votre carte son en est un), peut à lui tout seul jouer les canaux 3, 7, et 9, en ayant sur ces trois canaux un son de guitare : 3 canaux, 1 son ! Voilà éventuellement pourquoi Cakewalk a prévu une colonne pour le nom de la piste, et une pour le nom de l'instrument.

Pas ramer très...

Pour jouer avec les cases du tableur de Cakewalk, on a le double clic et le menu « *Tracks* ». Ce n'est pas tout à fait équivalent.

Suivez le Guide

Voilà comment se présentent les paramètres dont on vous cause.



Par exemple : une colonne va être importante pour nos futurs ébats, c'est la colonne du statut (ou de l'état) de piste. En cliquant, on la fait passer du signe de cochage à un « m ». Quand une piste est cochée, on va l'entendre si on fait jouer le séquenceur. Quand un « m » est affiché, elle est muette (*muted* en ollgoud). En vous servant du menu « *Tracks* », vous pouvez lui attribuer un troisième état : archive. Une piste archivée ne jouera pas plus qu'une piste muette, mais Cakewalk ne pourra pas la rendre active à la volée. En pratique, cela veut dire qu'il ignorera purement et simplement les pistes archivées, ce qui lui simplifie d'autant ses calculs, et ce qui vous garantit une meilleure précision de reproduction si vous tournez sur un ordinateur plutôt lent. Autrement dit, quand vous avez tout plein de pistes qui vous servent de brouillon, la mise en état d'archivage de celles dont vous vous fichez est une bonne pratique.

Le premier jeu consiste donc à lancer une séquence, et à cliquer dans la colonne d'état pour couper ou remettre en service des pistes. Cette gaminerie peut vous donner des résultats rigolos dans le genre de la *Symphonie pour orchestre en grève* de Spike Jones (un de mes héros, que vous auriez intérêt à fréquenter maintenant que vous êtes lancé dans les massacres musicaux...).

Les instruments du supplice

L'autre paramètre avec lequel il est facile de s'éclater, c'est bien sûr le nom de l'instrument. Avec un séquenceur, on peut remplacer un piano par une trompette sans avoir à engager huit trompettistes pour jouer un accord de huit notes ! Un double clic ou un déroulement de menu vous amène à une boîte où l'on peut choisir bien des choses, et entre autres, l'instrument à utiliser sur la piste qui vous sert de victime. Changer d'instrument peut déboucher sur plus qu'un passe-temps : vous pouvez ainsi éditer un morceau en variant les instruments d'un couplet à l'autre. En compliquant légèrement, vous pouvez dupliquer des pistes et faire jouer la même chose par deux instruments différents, ce qui peut enrichir le son s'ils sont bien choisis.

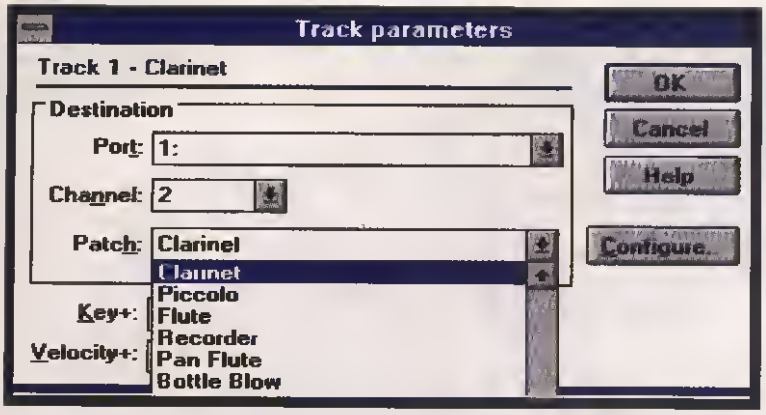
Maintenant, si vous changez un

	Name	✓
1	Clarinet	✓
2		
3	Counter Melc	m
4	Harmony	m
5		
6	Piano Accen	✓
7	Optional Piai	✓
8		
9	Bass	a
10	Tuba	m
11		
12		

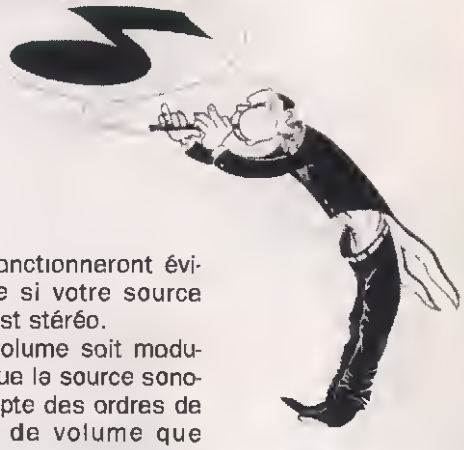
ALLGOOD' CORNER

CakeWalk :
La marche des grands Cakes ou surnom donné par les Anglais à la débandade de 1815 dans les mornes plaines belges.

La colonne de gauche est celle des états de piste. Les pistes cochées sont celles en service, les « m » indiquent les pistes momentanément muettes, et le « a » de la piste 9 traduit que cette dernière est en archive.



Ceux qui savent, vous diront que les caractéristiques du musicien sont le sexe et l'alcool ! Pour choisir son instrument, on a Pan pour le premier et Bottle pour le second.



piccolo par un « gaffophone », il va peut-être falloir adapter votre manip. : ce n'est pas une question de purisme, ou c'est mal me connaître... Il n'y a aucun inconvénient à jouer du « gaffophone » dans les aigus, si l'on a un séquenceur MIDI (pour le joueur de « gaffophone », ça risquerait de lui brûler les lèvres...). On peut aussi jouer du piccolo dans l'extrême grave sans faire des exercices respiratoires. Mais la hauteur du son résultant peut donner des bruits sans beaucoup d'intérêt. C'est le moment d'utiliser la boîte « Key ». Si vous essayez avec des valeurs du genre 1, 2, 4, ou autre, le résultat peut être rigolo, mais probablement pas musicalement gratifiant. Tentez votre chance avec des multiples de douze : douze demi-tons, c'est une octave... Le signe + vous enverra dans les aigus, et le signe – vers les graves.

Tout en nuances...

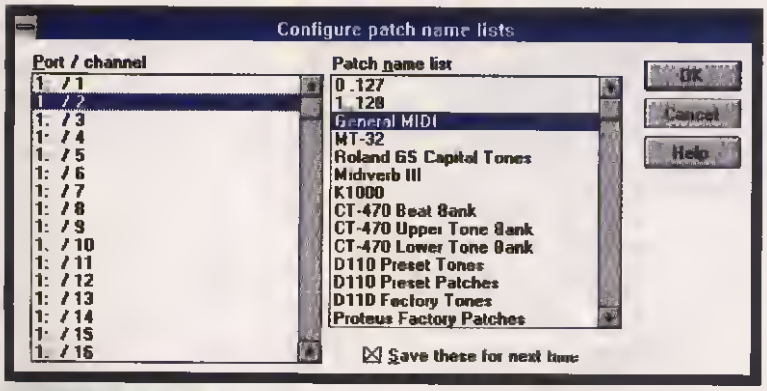
Pour en finir avec les paramètres de pistes, il nous reste le panoramique, la vélocité et le volume. Cette fois-ci, l'intérêt de la manip. va dépendre de beaucoup d'éléments extérieurs. Les tripotages du panoramique ne fonctionneront évidemment que si votre source sonore MIDI est stéréo.

Pour que le volume soit modulable, il faut que la source sonore tienne compte des ordres de changement de volume que vous lui envoyez, ce qui est généralement le cas. Vous pouvez aussi agir sur le volume et le panoramique en vous servant du mixeur de votre séquenceur.

La vélocité, elle, dépend de trois choses. Comme précédemment, votre source sonore doit répondre aux paramètres de vélocité, ce qui paraît évident. Le son que vous utilisez doit être programmé pour évoluer en fonction de la vélocité, ce qui est loin d'être toujours le cas. Enfin, pour avoir des résultats intéressants, il est bon que la séquence avec laquelle vous jouez se serve déjà du paramètre de vélocité qui, rappelons-le, correspond à la violence avec laquelle un pianiste jouerait ses notes, la violence en question se traduisant par la vitesse avec laquelle il les enfonce de ses doigts gourds...

Ici aussi, au delà du jeu, vous pourrez sensiblement améliorer les séquences toutes faites dont Cakewalk vous fait cadeau, ainsi que celles que vous pourriez acheter, et qui sont souvent bien pâlottes. Vous aurez remarqué que l'on vient de vous proposer de faire de la musique meilleure que celle fournie par (certains) musiciens, alors qu'on ne vous a pas encore parlé de musique ! Etrange, non ?

Jean Poncet



Cakewalk voit grand. Si vous avez installé tout ces trucs sur votre PC et que quelque chose marche encore telephonez nous.

CorelDraw!, l'un des meilleurs logiciels de création graphique sur PC, est devenu incontournable pour qui veut concevoir ou agrémenter ces documents. **PC FuN** *vous offre, sur le CD-ROM, une version d'évaluation de CorelDraw! 5, la toute dernière mouture. Le temps pour nous d'explorer les entrailles du monstre...*

CorelDraw! Attention, travaux... pratiques

LES BASES DU DESSIN VECTORIEL

NON content de vous offrir ce formidable cadeau, l'équipe de **PC FuN** vous invite également à suivre en ma compagnie une prise en main de cet extraordinaire logiciel de dessin. Au travers d'exemples et d'illustrations, nous aurons l'occasion de comprendre et d'utiliser toutes les possibilités de *CorelDraw! 5.* Que les *aficionados* et experts du logiciel se rassurent, mes explications et conseils se limiteront à l'utilisation du seul module de dessin vectoriel. Celui-ci étant en effet déjà fort conséquent pour que cette rubrique vous tienne en haleine sur plusieurs numéros. .

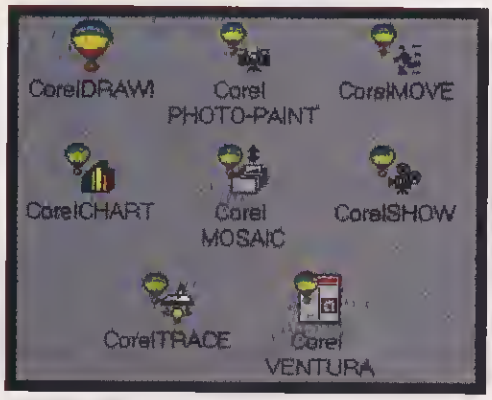
La maîtrise par la pratique, la pratique par l'exemple tels sont les objectifs fixés. Les exemples que nous seront amenés à réaliser ensemble seront basés sur l'utilisation de CorelDraw! 5, mais pour ne pas offusquer les utilisateurs des précédentes versions, je m'efforcerai d'indiquer également les possibilités offertes par ces dernières. Toutefois, il serait peut être bon de rappeler ce qu'est CorelDraw! et quelle est sa vocation. Cette rapide présentation du logiciel me semble nécessaire, ne serait-ce que pour qu'un de mes potes ignare cesse définitivement de croire que lorsque je travaille dans CorelDraw! j'ai du mal à sortir avec une copine.

CORELDRAW!, L'USINE GRAPHIQUE À TOUT FAIRE

La version d'évaluation que nous vous proposons n'est en fait que la partie visible de l'*iceberg* Corel. En fait, CorelDraw! est à la fois le nom porté par le module de dessin vectoriel (celui qui vous est proposé sur le CD-ROM), mais c'est aussi le nom générique de la version complète commercialisée par son éditeur, la société canadienne Corel Corp. Présent depuis plus de cinq ans, CorelDraw! a évolué en se voyant adjoindre des modules spécifiques (voir *Kézako... CorelDraw! ?*). La version commerciale de CorelDraw! 5 se compose en fait de huit modules principaux et de quelques utilitaires. Outre le module *Draw!* chargé de l'illustration vectorielle et formant le noyau de l'offre, on trouve le module *PhotoPaint* pour la création et la retouche d'images *Bitmap*, *Chart* pour la création de graphes d'entreprise, *Move* pour la conception de séquences d'animation, *Trace* pour la vectorisation d'images *Bitmap*, *Show* pour la création de diaporamas, *Mosaic* pour la gestion visuelle des fichiers graphiques et enfin *Ventura* pour l'édition et la mise en page de documents. Tout ces modules ou programmes partagent le même type d'interface, ce qui facilite le passage de l'un à l'autre. Vous le voyez, muni de toutes ces

Kézako... CorelDraw! ? Pour la petite histoire, il faut revenir à janvier 1989 pour voir apparaître la première version de CorelDraw!.

Il a été développé pour apporter de nouvelles fonctions graphiques à un logiciel de mise en page alors connu sous le nom de Xerox Ventura (ce programme sera racheté cinq ans plus tard par Corel... étonnant non ?). CorelDraw! n'était en fait qu'un seul programme offrant tous les outils nécessaires à la création d'illustrations vectorielles. Grâce à une interface très conviviale et une prise en main rapide, ce nouveau produit rencontre un énorme succès auprès des utilisateurs. Son éditeur décide alors d'en faire un produit à part entière. Au fil des versions, de nouvelles fonctions viennent augmenter les capacités du produit et des modules complémentaires se greffent sur le noyau dur représenté par Draw!. Aujourd'hui, bien que portant le même nom qu'à l'origine, CorelDraw! n'est plus seulement un logiciel de dessin vectoriel mais une suite logicielle capable de répondre à tous les besoins des utilisateurs (amateurs ou professionnels) du monde des arts graphiques. L'éditeur canadien organise chaque année un concours mondial d'illustrations. N'hésitez pas, faites comme moi, participez, ne serait ce que pour représenter dignement la France.



fonctionnalités, CorelDraw! est une suite graphique capable de couvrir une bonne partie des travaux d'illustration, de maquettage, de présentation ou de composition.

L'OFFRE ET LA DEMANDE

À ce jour, trois versions de CorelDraw! sont commercialisées. Chacune d'elles offre des fonctionnalités et des performances différentes mais reste bâtie sur le même principe. Ainsi *CorelDraw! 3*, qui ne dispose ni du module d'animation Move, ni de celui de mise en page Ventura, se destine plus particulièrement aux travaux de bureautique. Son prix de vente est faible. Dans *CorelDraw! 4*, seuls Ventura manque et l'interface évoluent pour offrir plus de productivité. Légèrement plus chère que la précédente version, CorelDraw! 4 s'adresse aux utilisateurs désirant plus de puissance de traitement. Enfin, CorelDraw! 5 dispose de l'ensemble des modules et s'adresse aux acharnés de puissance et d'efficacité.

L'utilisation de chacune de ces versions demande une configuration minimale pour un bon fonctionnement. CorelDraw! 3 pourra se satisfaire d'un 386 DX et de 4 Mo de RAM. CorelDraw! 4 et 5, plus gourmands, tourneront tout juste sur un 486 DX équipé de 8 Mo de RAM. Il va de soi que l'on se sentira plus à l'aise avec une machine plus musclée. Pour CorelDraw! 5, je recommande 16 Mo de RAM plutôt que 8 Mo de RAM si vous devez travailler sur des images *Bitmap* avec PhotoPaint.

QUE LES EXEMPLES COMMENCENT !

Ouf ! Le temps est maintenant venu de parler concrètement de CorelDraw! et de voir comment utiliser ses différents outils. Comme il va vous falloir me subir pendant quelque temps, le mieux serait pour moi de me présenter. Pour cela, je vous propose de voir une photo de mes dernières vacances. Cette première partie de prise en main en quatre étapes (Cf. *Premiers pas sur CorelDRAW!* pages suivantes) n'est réalisée qu'avec la version 5 française.

Dans les prochains articles, nous aurons l'occasion de créer ensemble une illustration bien plus fouillée faisant intervenir aussi bien l'illustration vectorielle, l'illustration *Bitmap*, que la composition des textes. Je profiterai également de votre *feedback* (vos réactions, en français, et non pas « fille du bac » comme mon pote l'ignare, mais aussi obsédé, semble croire) pour développer des points particuliers et expliquer les notions essentielles à connaître pour exploiter rapidement et efficacement CorelDraw!.

Guy Terrier

Jouons l'interactivité. Cette rubrique sur CorelDraw! ne se veut pas être un cours magistral avec vous dans l'amphi et moi sur mon estrade. Bien que la perspective de vous noter et de filer des colles aux plus indisciplinés d'entre vous me satisferait quelque peu. Je retire les briques du mur qui nous sépare... et vous propose de rendre ce dossier interactif. Vous êtes utilisateur de CorelDraw!, vous avez des tuyaux, des astuces à faire partager, vous souhaiteriez nous montrer vos jolis dessins et les voir paraître dans le CD-ROM de PCFUN ? N'hésitez pas, contactez nous par courrier. Grâce à vous nous pourrons enrichir cette rubrique et ainsi mieux répondre à vos attentes.

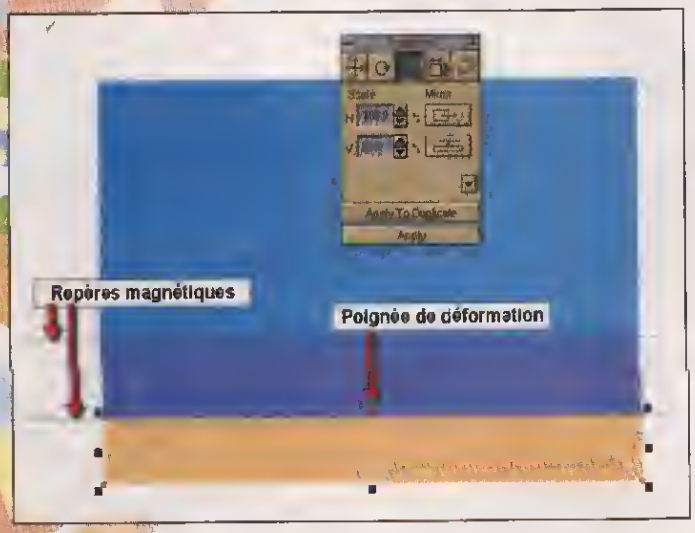
Premiers pas sur CorelDRAW!

1 Notions de base

Sur le CD-ROM ouvrez le fichier « ÉTAPE1.CDR » dans le répertoire : CRÉEZ ➥ COREL.

Ouvrez le fichier CADRE.CDR, un superbe rectangle bleu ciel s'affiche ainsi que deux lignes horizontales pointillées. À l'aide de l'outil **Sélecteur** cliquez sur le rectangle qui s'entoure alors de huit poignées de déformation et appuyez simultanément sur les touches « Maj » et « F2 » pour *zoomer* sur l'objet sélectionné. Cliquez sur l'icone **Transformation** et validez l'icone **Échelle**. Déroulez la deuxième partie du menu en cliquant sur la flèche noire en bas à droite. L'indicateur qui apparaît spécifie le point d'ancrage utilisé pour les transformations. Validez le point médian bas. Rentrez une valeur de 80 % dans l'indicateur vertical et cliquez sur « Appliquer à la copie ». Nous avons maintenant deux rectangles de couleur identique ayant la même base mais dont l'un a été réduit de 80 % en vertical.

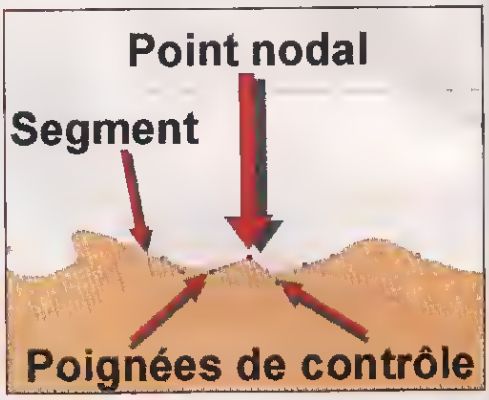
Pour mieux les différencier, colorez le dernier rectangle d'un bleu layette en cliquant dans la palette de couleurs. Validez l'option « Repères magnétiques » dans le menu « Présentation ». Les deux lignes pointillées horizontales deviennent ainsi des lignes de magnétisation. Déformez le rectangle sélectionné en cliquant et en déplaçant vers le bas le repère de déformation de la médiane supérieure, jusqu'à ce qu'il soit attiré par la première ligne magnétique. Créez un troisième rectangle de couleur sable en utilisant la même méthode et en le magnétisant sur la seconde ligne.



2 Sous les pavés...

Sur le CD-ROM ouvrez le fichier « ÉTAPE2.CDR » dans le répertoire : CRÉEZ ➥ COREL.

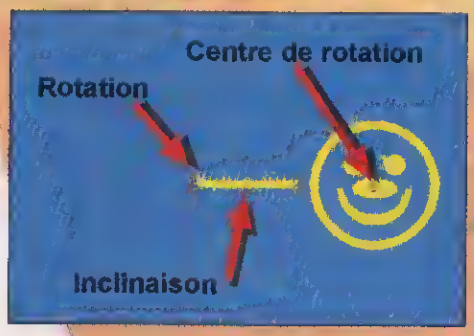
Nous allons maintenant ajouter quelques points nodaux à notre rectangle de couleur sable. Celui-ci étant sélectionné (entouré des poignées de déformation), appuyez à la fois sur les touches « Ctrl » et « Q » pour convertir le rectangle en courbe ou choisissez l'option « Convertir en courbes » du menu « Disposer ». À l'aide de l'outil **Forme** sélectionnez le point nodal en haut à droite et cliquez deux fois sur celui-ci pour faire apparaître le menu « Plume ». Cliquez quatre fois sur l'icone « Plus » pour ajouter quinze nouveaux points nodaux. Sélectionnez ces quinze points plus celui ayant servi de référence et cliquez sur l'option « Courbe » du menu « Plume ». Nous venons ainsi de définir seize segments de courbe. Il ne reste plus qu'à modeler ces segments entre chaque point soit en cliquant avec l'outil « Forme » sur chaque point nodal et en manipulant les points de contrôle, soit en cliquant directement sur chaque segment et en déplaçant celui-ci.



Quand les choses se précisent

Sur le CD-ROM ouvrez les fichiers « ÉTAPE3.CDR » dans le répertoire : CRÉEZ ➥ COREL.

Pour ceux qui ne l'auraient pas encore remarqué (c'est vrai qu'il faut faire quelques efforts), l'illustration est censée représenter le ciel, la mer et la plage. Mais que serait tout ça sans un soleil resplendissant ? Allez, hop, c'est parti. Sélectionnez l'icone **Symbole** et rentrez la valeur 74 dans le marqueur d'index « # ». À l'aide de l'outil **Sélection**, pointez sur le symbole choisi, cliquez et déplacez-le dans la partie gauche du ciel. Utilisez une des quatre poignées de déformation situées aux angles pour réduire la taille de notre soleil. Avec l'outil **Ellipse**, placez vous au centre du soleil, cliquez en maintenant la touche « Maj » appuyée et tracez une ellipse qui viendra figurer un nez. Sélectionnez le soleil et l'ellipse et cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la couleur jaune. En cliquant avec le bouton droit de la souris vous colorez cette fois le contour des objets. Sélectionnez l'outil **Rectangle** et tracez-en un de dimensions quelconques. Déroulez le menu **Transformation** et validez l'option « Taille ». Donnez une valeur de 8 mm au marqueur horizontal et 1 mm au vertical puis cliquez sur « Appliquer ». Colorez-le en jaune et venez le placer à gauche du soleil et au milieu. Voilà notre premier rayon. Il ne reste plus qu'à entourer notre soleil de tous ses jolis rayons. Le premier rayon étant toujours sélectionné, cliquez une seconde fois dessus pour faire apparaître les poignées de déformations en rotation et en inclinaison. Déplacez le centre de rotation du rayon et amenez le au centre du soleil. Déroulez le menu « Transformation », validez l'icone de rotation et entrez la valeur 45 dans le marqueur « Degrés ». Cliquez sur « Appliquer à la copie ». À ce stade nous pourrions appliquer sept fois la copie pour faire la rotation complète du soleil, mais il est tout aussi simple de frapper les touches « Ctrl » et « R » pour répéter la dernière opération effectuée.



. jargon .

Dessin vectoriel
Procédé de représentation des illustrations sous leur forme mathématique. Ainsi, une simple ligne droite n'est définie que par son point de départ et son point d'arrivée et le coefficient directeur de celle-ci. Ce type de représentation offre l'avantage d'être moins gourmand en taille de fichier et reste complètement indépendant des périphériques de sortie (écran, imprimante...).

Dessin Bitmap
Autre méthode de représentation d'une illustration qui fait cette fois appel à une définition point par point. L'exemple type est celui de la photographie. Les inconvénients principaux de cette représentation sont qu'une image Bitmap ne peut être agrandie sans déformation et qu'une image à haute définition atteint facilement plusieurs dizaines de mégaoctets.

Les points d'ancrage du menu « Transformation » indiquent à CorelDraw! les points servant de référence à la transformation choisie. Toute transformation se fera par rapport à ce point. Il sera le seul à ne pas bouger sauf dans le cas d'un déplacement où cette fois il sera, lui, déplacé de la valeur spécifiée. Un seul point d'ancrage peut être sélectionné à la fois. L'indicateur « Position relative » ou « Centre relatif » indique, lorsqu'il est validé, que la transformation se fera par rapport à l'objet. Dans le cas contraire, la transformation s'établit sur les coordonnées de la page.

Suivez le Guide

Les points nodaux sont à la base de toutes illustrations vectorielles. Chaque courbe est définie suivant ces points qui sont composés de deux poignées de contrôle. Chaque poignée de contrôle permet d'agir sur la forme de la courbe tracée entre deux points nodaux (ou nœud). CorelDraw! dispose d'un outil et d'un menu spécial agissant sur ces points. L'outil de travail des points nodaux est celui situé immédiatement après la flèche de sélection de la boîte à outils. Le menu des points nodaux peux s'appeler en cliquant deux fois sur l'outil « Forme ».

La révélation

Sur le CD-ROM ouvrez le fichier « FAMILLE.CDR » dans le répertoire : CRÉEZ ➥ COREL.

Et voici enfin venu l'heure fatidique de dévoiler mon identité, le moment de finaliser notre illustration. Cliquez sur l'icone **Importer** et sélectionnez le fichier « FAMILLE .CDR » dans « CRÉEZ - COREL » sur le CD-ROM. CorelDraw! place alors le portrait de famille au premier plan de notre décor de vacances. Joli dessin, n'est-il pas ? Bref, il reste un petit détail à régler et l'illustration sera terminée. Lors du processus d'importation, CorelDraw! groupe tous les objets importés. Dans le cas présent il va falloir dissocier le portrait de famille pour que l'on puisse faire passer la mer devant le bateau. Le portrait de famille étant sélectionné, validez l'option « Dissocier » du menu « Disposer ». On récupère ainsi trois objets qui sont la famille, le bateau et le texte. Sélectionnez le bateau et cliquez sur l'icone **Arrière-plan.** Le bateau est alors caché par tous les autres éléments du dessin. Appuyez simultanément sur les touches « Ctrl » et « PgUp » pour faire revenir le bateau d'une étape vers vous. Et voilà.

ARIANE COMPUTER... des Prix Imbattables !

OFFRE SPECIALE

PENTIUM 90 INTEL PCI DD 540 SCSI, **Ram 16 mo**, cache 256 Ko, carte vidéo PCI 1 mo ext. à 2 mo, carte contrôleur PCI fast SCSI 10 mo/s - clavier 102 touches AZERTY, souris, lecteur 3"1/2 1,44 mo **moniteur 15"** Viewsonic écran plat, pas 0,28, 1280 x 1024 MPRII **19990** TTC

16390 TTC (même descriptif, mais 8 mo Ram)

15490 TTC (même descriptif, mais 8 mo Ram et écran 14")

19990 F TTC PENTIUM 90 PCI

ORDINATEURS COMPLETS EVOLUTIFS

Garantie 3 ans - 1 an pièces - 3 ans main d'oeuvre)

486 SX33	6650 F TTC
486 DX 2/66	7125 F TTC
486 DX4/100	9435 F TTC

Carte mère 486 évolutive DX4, VLB, support ZIF - Carte VLB, 2 séries, 1//, 1 jeu

Boitier mini-tour, clavier 102 touches AZERTY, souris

Ecran 14" SVGA 0,28 1024x768

Ram 4 mo est à 64 mo - Cache 256 Ko, carte vidéo 1 mo VLB - Disque dur 520 mo

Option Dos 6 22 + Win 3 11 + 690 TTC

IMPRIMANTES (prix TTC)

BJ10 sx	1412 F
BJ 200	1969 F
BJC 4000 couleur	3309 F
LBP 41 1 Mo/4ppm	4377 F
Laserjet 4 L	4732 F

DIVERS (prix TTC)

RESFAU Fantastic Starter Kit (2 postes)	2360 F
Lecteur CD-Rom Sony	890 F

LOGICIELS (prix TTC)

Claris Works 1 0 (Win)	1175 F	Ordicompta	1175 F
Lotus Smartsuite 4 0	4969 F	Ordiventes	1175 F
Office pro 4 2	6250 F	Ordi- Professions liberales	1175 F
Word 6 0	3900 F	Ordipayes	1175 F
Excel 5 0	3900 F	Ordipratique	2360 F

Personal Soft (prix TTC)

Répertoire téléphonique	239 F	Arbre généalogique	299 F
Bulletins de Payes	299 F	Budget Auto	239 F
Etiquettes pratiques	239 F	Cave à vin	239 F
Notes de Frais	299 F	Recettes de cuisine	239 F
Stocks utiles	299 F	Videothèque	239 F

Autres produits, pièces détachées, périphériques... aux PRIX LES PLUS BAS

Pour tous renseignements : **(16) 49 91 10 50**

Télécopiez votre carte de visite, vous recevrez votre catalogue

Passez votre commande par téléphone au (16) 49 91 10 50
par télécopie au (16) 49 91 97 50
ou par courrier ARIANE COMPUTER BP 7 86390 LATHUS

Livraison dans toute la France (Frais de port en sus) - Prix indicatifs sujets à modification sans preavis, sauf erreur typographique

Le morphing, qu'est-ce encore que cette bestiole ? Un mot barbare, une technique ultramoderne destinée aux seuls initiés, me direz-vous ! Que nenni. Grâce à **PCFuN** *vous allez découvrir au cours des prochains numéros comment créer vos propres métamorphoses. Commençons d'abord par la toile de fond.*

Le morphing dans tous ses états

LE PRINCIPE DE LA MÉTAMORPHOSE

LE *morphing*, ce n'est après tout que l'art de transformer une image en une autre par étapes successives. En clair, vous prenez l'image de votre belle-mère et l'image d'une théière et le *morphing* vous permet de procéder en douceur à la transformation. Génial, non ! D'ailleurs les concepteurs du *morphing* n'ont nen inventé, la marraine de Cendrillon pratiquait déjà cet art avec brio. Aujourd'hui, bon nombre de diffuseurs d'images utilisent ce procédé : *clips* vidéo (*Black and White* de Mickael Jackson par exemple), publicité, etc. Mais entrons dans le vif du sujet : comment cela fonctionne-t-il ? Les ingrédients sont simples, il suffit de vous munir des deux images que vous désirez métamorphoser, de définir une grille de correspondance, d'ajouter quelques pincées de patience, un zeste d'imagination, et vous êtes fin prêt.

LES OUTILS COMPLÉMENTAIRES

Video for DOS (VFD)
Créer des animations à partir d'images TGA, GIF, BMP... Les sorties se font en formats FLC, FLI, AVI, et ce avec un bon nombre d'options sur les couleurs et les tailles . Un superbe outil !

PlayFLC
Permet de visualiser des animations de type FLC. PlayFLC est paramétrable dans le format de sortie des anims. Un classique... a posséder !

MAIS ENCORE ?

Si cet étonnant effet visuel vous intrigue, sachez qu'en théorie son principe n'est pas extrêmement complexe à appréhender (pour le programmer c'est une autre histoire !). Il existe aujourd'hui de nombreux logiciels simples qui permettent de mettre en œuvre des effets de *morphing* assez réussis. Mais pour comprendre le principe de réalisation d'un *morphing* il faut connaître certaines techniques de base qui ont conduit à son développement.

LE FONDU

La technique la plus ancienne et sans doute la plus connue, est celle du fondu, qui n'est pas la résultante d'un PCiste abandonné trop longtemps sous le soleil des tropiques, mais bel et bien la douce transformation d'une image en une autre... sans déformation. Prenons l'exemple simple et facilement visualisable d'un fondu de couleur : un rond rouge pour l'image de départ, un rond blanc pour l'image d'arrivée. On peut

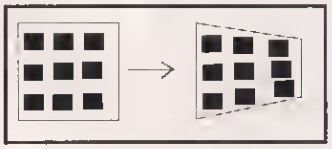
Suivez le Guide

La plus ancienne des techniques : le fondu.

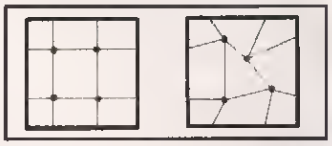
concevoir rapidement que si trois images sont générées pour ce fondu, l'image 2 sera... un rond rose, évidemment.

LE WARPING

Vient ensuite le *warping*, technique qui s'applique à une seule image et qui sollicite beaucoup plus la machine, rapport z'aux temps de calculs, et dont le principe est de répartir des points (pixels), contenus dans une forme rectangulaire, dans une forme quadrilatère quelconque.



Une fois que le principe du *warping* est opérationnel pour un rectangle, il suffit, si on peut dire, d'appliquer le principe à une image.



La création des quadrilatères (réguliers ou quelconques) est réalisée par l'utilisateur. Pour cela, il suffit de créer une grille sur l'image de départ en traçant des lignes horizontales et verticales qui donneront naissance sur l'image d'arrivée à... une grille similaire. L'intersection des lignes horizontales et verticales serviront de poignées de déplacement. C'est de la création judicieuse de la grille dont dépendra pour une bonne part le résultat. Il convient de noter que plus les pixels (points composants l'image) seront près des lignes de la grille et plus ils suivront le mouvement ; les plus éloignés ne seront quant à eux, peu ou pas déplacés. Vous le vérifierez sur l'image de notre « ami bigpifcat' » en constatant que ce sont les points les plus près des lignes définissant le bas du nez qui semblent les plus déformés (*warping*) et que plus on s'en éloigne (en remontant vers le haut du nez), moins la

déformation est importante. Attention, avec certains produits de *morphing* vous ne travaillerez qu'en plaçant des points sur les images (vous ne verrez pas les lignes, donc pas de grille). Ces points correspondent aux intersections des lignes de grilles sur les « morf grillés ». Le principe reste donc... le même.

LE MORPHING

Arrivé à ce stade, vous allez peut être vous dire que c'est bien beau de faire de la théorie sur les principes de fondu et de *warping* mais que cela n'est pas vraiment le sujet, puisque l'on est censé parler de *morphing* !
Et bien en fait le *morphing* est une sorte d'addition des deux phénomènes, appliqués non plus comme pour le *warping* sur une seule image, mais sur deux images différentes. L'image est déformée en suivant les lignes de la grille de chaque quadrilatère correspondant, tout en subissant un effet de fondu. Là encore l'effet de fondu sera d'autant plus visible que les points seront distants entre l'image de départ et celle d'arrivée. Le déplacement des pixels sera lui calculé selon la formule : (point d'arrivée — point de départ)/x, x étant le nombre d'images qui composeront le *morphing*.

DIFFERENTS LOGICIELS

Voici une petite liste non exhaustive de différents logiciels de *morphing*, disponibles en version *shareware*, ainsi que quelques utilitaires qui vous permettront de réaliser facilement des animations, mais aussi de « retravailler » vos images.

BMORF (DOS)
Une mention spéciale doit être donnée à ce logiciel créé par un programmeur français (Benoît Hozjan). Non pas par chauvinisme mais parce que son travail est de très bonne qualité. Bmorf permet notamment de générer des animations en SVGA. Et surtout, en vous acquittant du montant de la licence, vous obtiendrez les sources pascal du programme, ainsi qu'un fascicule clair et precis sur le morphing.

RMORF (DOS)
Sans doute l'un des tous premiers sur le marché. Rmorf est intéressant pour sa simplicité d'emploi.

CMORF (DOS)
Le top du morphing sous DOS. Si Cmorf est « the best » la version shareware ne génère pas directement d'animation

Les outils de base : deux images et le logiciel Idoine.

Le but de la mise en place de la grille est de créer des zones de correspondances entre l'image de départ et celle de destination. La grille permet de définir en quoi telle zone de l'image de départ doit être transformée sur l'image d'arrivée. Ainsi, si sur un visage la difficulté n'est pas trop grande (tour du visage avec tour du visage, yeux avec yeux, bouche avec bouche...) même si le résultat peut être spectaculaire, il n'en est pas toujours de même si l'on cherche à métamorphoser deux images complètement différentes. Vous conviendrez qu'il semble plus facile de transformer ma femme en sa mère que ma belle-mère en théière (quoi que !)...

Essayez par exemple de transformer une voiture en éléphant (comment ça, quelle idée ?). Il s'agit ici de faire preuve de logique et d'imagination, de rechercher des similitudes :
– générales, entre la forme arrondie de l'éléphant et celle de la voiture ;
– plus précises, entre les phares et les yeux.

Dans un cas de ce type, la grille devra être plus précise et plus fine que lors de la transformation d'un visage en un autre. D'ailleurs les logiciels de *morphing* intègrent maintenant presque tous une fonction *zoom* qui permet de positionner la grille de façon très précise, au pixel près !

Évidemment, à logiciel égal, là encore, rien ne remplace la pratique et un peu d'imagination. On assiste souvent au début à des résultats de *morphing* qui ressemblent plus à un simple fondu. Une des raisons principales peut être l'existence d'un fond parasite sur l'une ou les deux images : ainsi, un village à l'arrière plan d'un visage sur l'image de départ, et un ciel à l'arrière plan d'un visage sur l'image d'arrivée. Si le *morphing* du visage présentera un aspect cohérent, la métamorphose de l'arrière plan sera certainement plus un fondu qu'un *morphing*. Une des solutions à ce problème est de choisir deux images avec le même type de fond.

En conclusion, pour réussir un bon *morphing*, il s'agit de choisir avec soin ses deux images, de créer une grille logique et précise et de faire preuve d'un minimum d'imagination. Avec de la pratique rien ne vous empêchera de pratiquer un *morphing* délirant et réussi avec deux images diamétralement différentes, même avec des logiciels bon marché...

Enfin pour conclure cette présentation et comme souvent quelques images valent mieux qu'un long discours, jetez un coup d'œil à ce *morphing*, que vous trouverez complet sur le CD-ROM de **PC FuN** .

Vous remarquerez que les zones entre : le groin du porc et le museau de l'âne, la patte du porc et le cou de l'âne, l'oreille haute du porc et celle de l'âne, l'oreille basse du porc et la zone sombre sous l'oreille de l'âne, ainsi que les yeux, ont été mis en correspondance. Sur ces parties-là l'effet de *morphing* est assez net. Par contre, les zones telles que le dos du porc et la cabane devant l'âne n'ont pas été travaillées ce qui, vous le constaterez, entraîne un effet ressemblant beaucoup plus à un... fondu !

Et voilà. Pages suivantes, nous vous montrons comment faire un *morphing*, pas à pas avec le logiciel qui vous est fourni sur le CD-ROM et la disquette...

Didier Gourcy

Les logiciels de *morphing* sous Windows, si ils offrent des possibilités plus étendues, sont en général d'un maniement un peu plus complexe lorsqu'on veut sortir un peu de l'ordinaire. On distingue au demeurant de bons produits.
Citons parmi ceux ci :

PHOTOMORPH (Windows)
Un bon morf contenant des effets spéciaux et des fonctions de retouches.

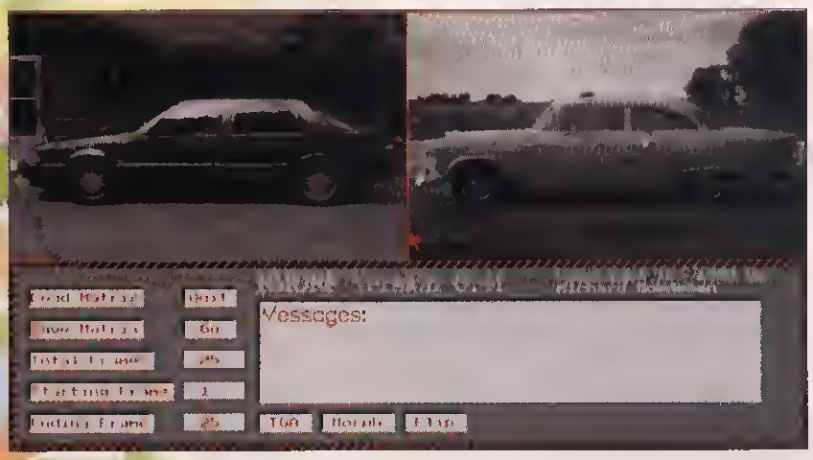
GRMORPH (Windows)
Un bon outil.

Vous pouvez lancer l'exemple de l'auteur pour voir un morphing sympathique.

Lancez ainsi sur le CD-ROM ou la disquette de PC FuN : RMORPH GIRL.GIF CHEETA.GIF
Puis faites « load matrix » (charger grille/matrice), et saisissez « girlchta ». Validez et cliquez sur la case « go ». Laissez la machine travailler. Quittez l'interface en cliquant sur « quit » et regardez l'animation (morph.fli) avec aaplay (inclus avec RMorf), ou un autre visualiseur de fli/flc. Cette démo démontre la relative simplicité d'une métamorphose. En effet, ici, nul besoin de manipuler quinze menus déroulant, trente-six paramètres et tutti quanti...

Premiers pas sur RMORF

Sans prétendre vouloir imiter les Georges Lucas et autres grands créateurs d'effets spéciaux, il est possible pour tout un chacun de réaliser un morphing sympa, ne serait ce que pour... le fun ! Nous allons débuter avec un logiciel à la fois simple et efficace, conçu par Richard Goedeken et distribué en shareware : RMorf. *Il fonctionne sous DOS, demande moins d'un méga de mémoire (938 ko d'XMS), se manipule à la souris et reste rapide sur des 386 équipés de « vieux » écrans CGA. Bref, côté config, pas de quoi casser deux processeurs à un PC...*



À la découverte

Pour changer des habituels *morphings* de visages, essayons sur des voitures. À partir du CD-ROM ou de la disquette de **PC FuN** lancez RMorf comme suit : RMORF VOIT1.GIF VOIT2.GIF

Vous voilà dans l'interface munis de deux images.

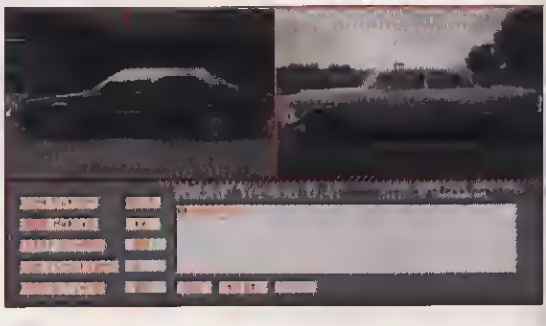
Lancez maintenant un *morph* de dix images. Pour cela, cliquez sur la case « Total Frames » et saisissez 10, puis cliquez sur la case correspondant au format de sortie (TGA/GIF/FLI) et choisissez FLI. N'oubliez pas de préciser que vous désirez un *morphing* et non un *warping* en vérifiant que la case « MORPH/WARP » est bien positionnée sur « MORPH ». Et enfin, cliquez sur la case « GO ». Sortez et regardez le résultat. Vous découvrirez un fondu des deux images, et non pas un *morphing*. La différence entre cet exemple et le précédent est due, comme vous l'avez sans doute remarqué, à l'absence d'une grille sur le deuxième exemple. Qu'à cela ne tienne...

La grille

L'objet de cette grille est de définir des zones de correspondance entre les deux images. La machine doit savoir ce qu'elle doit transformer et en quoi le transformer. Tout le secret est là, il suffit de créer des correspondances cohérentes. Comme dans l'exemple de la page précédente (Cf. encadré) : les yeux de la femme avec les yeux de la panthère.

En résumé, on crée sur l'image de départ, et on ajuste sur l'image d'arrivée.

Relancez RMorf comme précédemment. Puis placez la souris n'importe où sur le bord gauche de la première image, puis cliquez sur le bouton droit. Vous verrez apparaître une ligne horizontale rouge sur les deux images.



Faites de même en vous positionnant sur le haut de l'image. Cette fois c'est une ligne verticale qui apparaît.

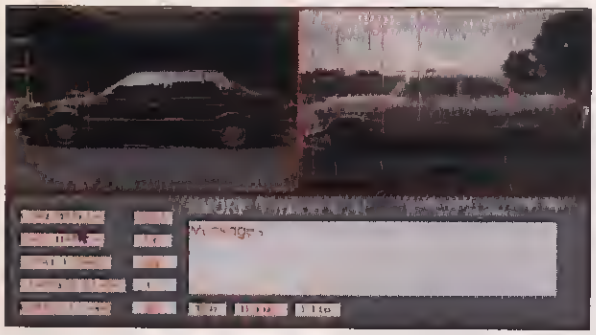
Placez maintenant votre souris à l'intersection des lignes, faites un cliqué-glissé (bouton gauche) et vous constaterez que le point d'intersection se déplace entraînant les lignes avec lui.

De plus, il est possible de déplacer une ligne entière (c'est souvent utile car une ligne créée ne peut pas être détruite...) en pratiquant un cliqué-glissé sur l'une et/ou l'autre de ses extrémités.

Un morphing grillé à point

En utilisant les principes définis plus haut créez des lignes horizontales de façon à ce qu'elles ressemblent à l'image légendée « première étape ».

Remarquez que ces lignes ne sont pas positionnées au hasard mais correspondent à des zones précises de la voiture telles que : le bas des pneus, le bas de caisse, le début du pare-brise, le toit...
Procédez de même pour les lignes verticales. Là également celles-ci seront placées de manière à correspondre à des endroits précis : avant de la voiture, extrémités des roues...



C'est là que le travail de précision commence. Il s'agit d'ajuster sur la 1ère et la 2e image. Déplacez les points d'intersection pour obtenir un « encadrement » des roues (sur chaque voiture).

Continuez ensuite de façon à obtenir un « encadrement » général de la carrosserie des deux voitures. Et enfin terminez en précisant quelque peu le cadrage des roues.

Visualisation

Faites un premier test avec une dizaine d'images et visualisez-le... (il résume pas mal de choses).
C'est pas trop mal, mais il y a un effet de fondu à l'arrière-plan puisque celui-ci n'a pas été grillé. De plus, divers détails des voitures tels que les vitres, les portières, la barre de protection latérale... manquent de « réalisme morphique », ce qui montre clairement que la partie de la grille les concernant n'est pas assez précise. Par contre certaines parties de la voiture qui ont été grillées avec plus de soin, comme la roue arrière, le coffre et le pare brise, offrent un meilleur effet de *morphing*.
À vous de jouer pour terminer et affiner ce *morphing*. Et si vous obtenez des résultats satisfaisants, surtout sur l'arrière-plan !!, n'hésitez pas à nous envoyer vos œuvres...
Dans le prochain numéro, nous nous pencherons sur le *warping*. Bons *morphs*.

Didier Gourcy

Suivez le Guide

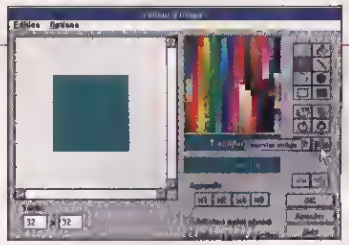
Moi, jeux

TANK'À FAIRE, KLIK & PLAY

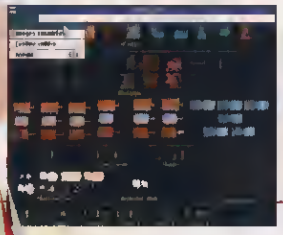
Tous les mois, « Moi, jeux », votre rubrique favorite vous montrera comment utiliser les objets animés, fournis sur le CD-ROM, pour créer un jeu. Aujourd'hui, nous fabriquerons une bataille de tanks à deux joueurs. Avant cela, je vais vous expliquer la méthode à suivre pour créer sa propre librairie d'objets à partir d'images graphiques.

Suivez le Guide proposé par François Lionet

Tous les objets contenus dans les librairies de *Klik & Play* (K & P) ont été, à l'origine, réalisés par des graphistes sous forme d'images (ou de planches si vous préférez), puis entrés dans Klik & Play à l'aide des outils du programme. Voyons comment rentrer quelques-uns des graphismes des Étranges Libellules sous forme d'objet actif. Démarrez Klik & Play et rendez vous dans l'éditeur de niveaux. Cliquez sur l'icone « Créer nouvel objet actif » dans la barre d'outils. Vous vous retrouvez dans l'éditeur d'animation, vide. Nous allons tout d'abord définir l'image du *tank* à l'arrêt vers la droite. Double cliquez sur la première image vide, pour entrer dans l'éditeur d'image.



Un appui sur le bouton « Importer image » ouvre le sélecteur de fichier : choisissez l'image « TANKS1.PCX », se trouvant [*inseren Sie der Cheminement aus der Image aus die CD-ROM !*]
Cette image a été réalisée dans le but d'être saisie sous K & P. Vous constaterez qu'elle contient toutes les *sprites* nécessaires à l'animation de tous les objets. Chaque *sprite* est entourée d'une ligne de délimitation.
Avant de commencer à saisir notre première image, il faut changer certaines options de saisie : ouvrez le menu « Capturer » et validez les options « Mode transparent » et « Image entière ». La première option rend les parties non-utilisées de l'image transparentes (on voit au travers des trous !), la seconde permet à K & P de détecter les bordures autour des graphismes.



K & P permet avec une méthode similaire de saisir en une fois toute une animation. Sélectionnez « Marche » dans la liste des animations disponibles, vous vous retrouvez de nouveau dans un éditeur vide.

Passez à l'action maintenant : ouvrez avec la souris un simple cadre contenant la bordure du premier *tank*. L'image doit passer en blanc si l'opération s'est bien déroulée. Dans le cas contraire, si vous n'avez pas convenablement délimité le graphisme, il vous faudra recommencer avec des lunettes !

Appuyez sur OK, vous revenez dans l'éditeur d'image avec ô miracle, un beau *tank*. Cliquez sur OK à nouveau pour retourner à l'éditeur d'animations. Nous allons maintenant automatiquement créer les trente-et-une autres directions. Activez tout d'abord l'option « 32 directions », puis cliquez sur « Créer les autres directions par rotation de la direction actuelle »: K & P calcule toutes les images à partir de la première (vérifiez en sélectionnant les autres directions !)

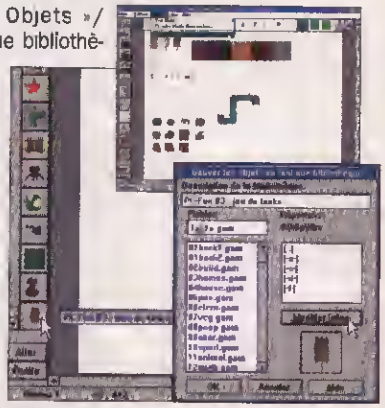
Cette nouvelle librairie apparaît maintenant dans la barre de gauche, en haut ou en bas selon que vous utilisiez une version disquette ou CD-ROM. Les librairies sont de simples jeux sauvés dans le répertoire « Libs ». Pour modifier votre librairie, vous n'aurez qu'à la charger avec l'option « Fichier »/« Charger jeu »...
Avis aux artistes : vous pouvez parfaitement vendre des librairies d'objets K & P et vous faire plein de pognon-pognon ! Si vous faites partie des trois personnes en France que l'argent n'intéresse pas, vous pouvez également mettre vos librairies en domaine public ou les envoyer à **PC.FuN**.

Passons à la bataille de tenks ! **PC.FuN** a pensé à vous, flemmards : vous trouverez la librairie « Tanks » complète sur le CD-ROM, dans le dossier INSERER PATH !
Quittez K & P, copiez les fichiers « TANKS.GAM » et « TANKS.LIB » dans le répertoire « Libs » de votre Klik & Play, et relancez le programme. Rendez-vous dans l'éditeur de niveaux.

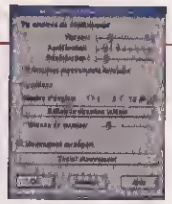
Nous allons tout d'abord créer le terrain de jeu, et disposer tous les objets. Votre tâche, est de fabriquez un décor similaire de celui qui suit.

Quelques trucs pour vous aider :
- Le fond est entièrement créé à l'aide du « Bloc de décor 3 », agrandi à la taille du terrain.
- Les forêts sont faites à l'aide des petits arbres (« Décor 4 », « Décor 3 » et « Décor 1 ») collés de nombreuses fois les uns sur les autres, pour donner une impression touffue.
- La petite rivière est facile à construire à l'aide des éléments fournis.
- Vous disposerez quelques trous (« Décor 10 » et « Décor 9 ») et quelques immeubles (« Décor 6 »).
- Vous fabriquerez le tableau de score pour chaque joueur à l'aide d'un bloc de décor noir sur lequel seront posés des objets *texte*, *score* et *vie*. Vous pourrez configurer ces derniers comme moi avec l'option « Prendre l'image d'une objet » dans leur boîte de configuration.
- Le joueur 1 sera représenté par le « Tank 1 », en bas à gauche de l'écran, le joueur 2 par « Tank 2 » en haut à droite de l'écran.

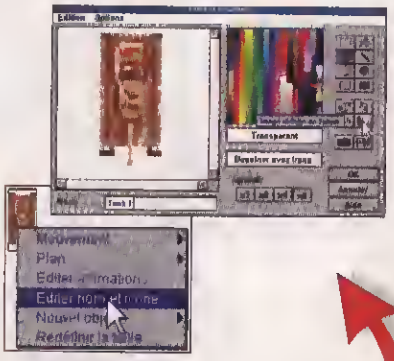
Voilà notre premier objet entièrement terminé. La procédure est la même pour les autres *tanks*, les obus, les bonus. Les objets de décor seront créés quant à eux avec l'option « Créer nouvel objet de décor ». Vous disposerez les objets comme bon vous semblera sur le terrain de jeu.
Une fois tous les objets entrés, vous voudrez seuver votre travail sous la forme d'une librairie. Choisissez « Objets »/« Sauver en tant que bibliothèque », entrez la désignation de la librairie dans la zone réservée à cette effet, et le nom de fichier « TANKS.LIB ». Vous pourrez éventuellement dessiner un nouvel icone pour rendre votre travail plus professionnel. Cliquez sur OK pour sauver.



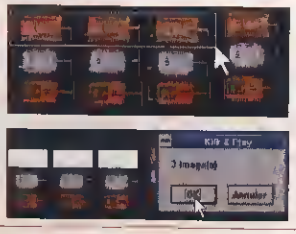
Ouvrez le menu du « Tank 1 », et choisissez l'option « Mouvement »/« Choix du mouvement », et cliquez sur « Voiture de course ». Réglez sur une vitesse lente, avec une accélération et une décélération réduite. Il s'agit de *tanks* pas de Formule 1 !



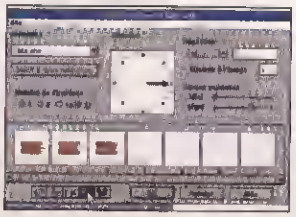
Un fois toutes ces animations rentrées, cliquez sur OK pour revenir dans l'éditeur de niveaux. Nous allons donner un nom à ce nouvel objet : ouvrez son menu en cliquant à droite, et sélectionnez l'option « Éditer nom et icone ». Entrez « Tank 1 » dans la zone de texte, et cliquez sur l'icone « Image réduite de l'objet ».



Appuyez sur CONTROL en cliquant sur l'icone « Importer » : l'image précédente est rechargée et affichée. Faites un cadre autour des trois *sprites* qui définissent l'animation du *tank* en marche : K & P saisit les trois images ensembles.



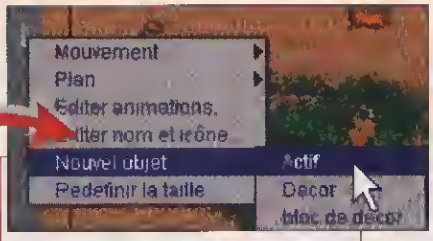
De retour sous l'éditeur d'animations, réglez la vitesse d'animation maximum à la moitié environ. Cliquez sur « Voir animation » pour vérifier. Sélectionnez « 32 directions », et effectuez la rotation comme précédemment : vous constaterez que K & P tourne toutes les images de l'animation.



Il reste à saisir de la même manière l'animation de tir, puis celle de disparition du *tank* : l'explosion. Attention pour cette dernière, veillez à ne pas la faire boucler et à choisir une vitesse plutôt lente.

Suivez le Guide

Configurez « Tank 2 » de la même manière. Une fois le mouvement choisi, ouvrez le menu de « Tank 2 », et choisissez l'option « Mouvement »/ « Mouvement contrôlé par », et sélectionnez « Joueur 2 »: nous venons d'indiquer à Klik & Play que nous réalisons un jeu à deux joueurs...



Des *Ttanks*, ça tire ! Prenez l'objet « Obus » et déposez-le en dehors du terrain sur la gauche. Ouvrez son menu et choisissez « Nouvel objet »/« Actif », déposez ce nouvel « Obus 2 » juste à côté du premier. Rendez-vous dans l'éditeur d'événements.

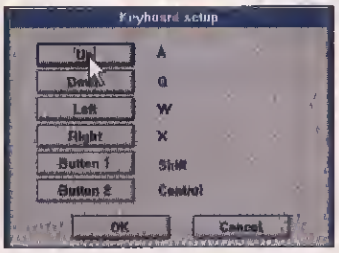
Celui-ci devrait contenir les événements par défaut pour les deux *tanks*. Ils nous conviennent parfaitement : les *tanks* s'arrêtent en cas de collision avec le décor ou avec les bordures du terrain. Cependant, certaines configurations de l'éditeur ne créent pas ces événements par défaut. Si c'est votre cas, vous devrez entrer à la main la liste suivante, pour chacun des deux *tanks* (je ne liste ici que le premier).

- L'objet « Tank 1 » sort du terrain en haut ➢ « Tank 1 » : arrêt
- L'objet « Tank 1 » sort du terrain en bas ➢ « Tank 1 » : arrêt
- L'objet « Tank 1 » sort du terrain à gauche ➢ « Tank 1 » : arrêt
- L'objet « Tank 1 » sort du terrain à droite ➢ « Tank 1 » : arrêt
- L'objet « Tank 1 » entre en collision avec le décor ➢ « Tank 1 » : arrêt

Attaquons-nous aux événements assurant la gestion du premier *tank*. Gestion de la collision entre les deux *tanks* :

- Collision entre « Tank 1 » et « Tank 2 » ➢ « Tank 1 » : arrêt
  ➢ « Tank 2 » : arrêt

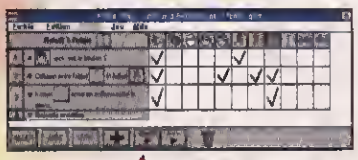
Le jeu devrait maintenant fonctionner sans problème. Je vous conseille de fixer le nombre de vies par défaut à cinq : dans l'éditeur de niveau, choisissez « Édition »/ « Configuration du jeu », cliquez sur le bouton « Joueurs » puis sur « Score et vies ». Entrez 5 comme nombre de vies au départ du jeu. Vous pourrez par la même occasion reconfigurer les touches du clavier pour le second joueur !



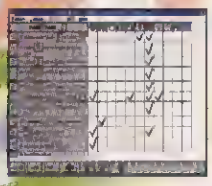
Rajoutez une toute petit ligne supplémentaire pour détruire les obus lors de leur collision avec le décor :

- L'objet « Obus » entre en collision avec le décor
  ➢ « Obus » : détruire
  ➢ Jouer le son digitalisé « Boom 4 »
- L'objet « Obus 2 » entre en collision avec le décor
  ➢ « Obus 2 » : détruire
  ➢ Jouer le son digitalisé « Boom 4 »

L'éditeur d'événements vous montre :



Entrez les mêmes événements pour la gestion du second *tank*. Remplacez « Tank 1 » par « Tank 2 », « Obus » par « Obus 2 », « Joueur 1 » par « Joueur 2 » dans la liste ci-dessus. L'éditeur d'événements doit alors ressembler à ceci :



Et voilà un jeu simple mais efficace. Vous avez dans la librairie offerte sur le CD-ROM de ce PC FuN tout le nécessaire pour ajouter des bonus, changer les tirs et mettre pleins d'options rigolotes. Évidemment toute l'équipe de PC FuN attend vos réalisations les plus délirantes pour les publier dans les prochains CD ! ◆

Le joueur 1 tire le premier obus :

- Le joueur 1 appuie sur le bouton « Feu » ➢ Tirer « Obus » à la vitesse 100.
  ➢ Jouer le son digitalisé « Cannon 1 » (interruption impossible)

Détection des collisions entre l'obus tiré par le second joueur et le *tank* du premier joueur. En effet, il nous faut utiliser deux obus pour éviter pleins de problèmes. Seul « Obus 2 », tiré par « Tank 2 » pourra détruire « Tank 1 », et vice versa, seul « Obus » tiré par « Tank 1 » pourra détruire « Tank 2 ». Cette astuce est à utiliser dans tous les jeux à deux joueurs dans lesquels l'on tire !

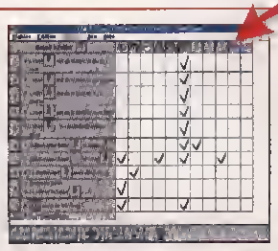
- Collision entre « Obus 2 » et « Tank 1 » ➢ Jouer le son digitalisé « Boom 3 »
  ➢ Joueur 1 : soustraire 1 au nombre de vies
  ➢ « Tank 1 » : détruire
  ➢ « Obus 2 » : détruire

Vous remarquerez qu'un *bug* malheureux existe dans la version française : l'affichage de « Soustraire au nombre de vies » est remplacé par « Soustraire au score »... Le programmeur que je suis vous présente toutes ses confuses, etc.

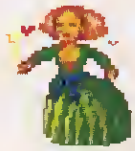
Il ne reste plus qu'à détecter la fin du niveau :

- Le dernier « Tank 1 » vient d'être détruit ➢ Recommencer le niveau

L'éditeur d'événements doit ressembler à ceci lorsque vous appuyez sur l'icone « Tank 1 » :



CONCOURS KLIK & PLAY N°2



Après les casses briques, PC FuN et Ubi Soft vous proposent de vous lancer dans un jeu de combat de tanks. Il devra être jouable seul ou à deux (bien sûr, c'est beaucoup plus dur d'en faire un jouable contre l'ordinateur, et nous en tiendrons compte dans le classement), et le plus original possible...
Tous les coups sont permis !

Vous avez jusqu'au 10 avril 1995 pour nous faire parvenir vos créations, sur disquette, accompagnées d'un petit explicatif et votre photo (si vous le désirez) à :

PC FuN, Concours Klik & Play 2, 5-7 rue Raspail
93108 Montreuil Cedex.

Pour vous aider, nous vous donnons des éléments nouveaux pour Klik & Play, réalisés par Étranges Libellules, sur le CD-ROM. Mais si vous désirez en avoir plus, vous pouvez en commander à Étranges Libellules grâce au coupon ci-contre

➡ 1er PRIX
Un boîtier d'effets sonores 3D

➡ 2e PRIX
Enceintes amagnétiques de deux fois 80 Watts

➡ 3e au 5e PRIX
Un jeu

OFFRE SPÉCIALE

ENCORE PLUS DE JEUX !

Rien n'arrête ton génie créatif avec Klik & Play. Vite un nouveau jeu. Les décors et les animations qu'il te faut se trouvent dans la bibliothèque complémentaire que la société Étranges Libellules a spécialement développé : avions de combats, hélicoptères, chars d'assaut... Tu pourras, grâce à cette offre spéciale, obtenir plus de 1 000 objets pour concevoir tes propres jeux.

Bon de commande à adresser à
ÉTRANGES LIBELLULES
77, rue de la République F - 69002 Lyon

NOM : _____
Adresse : _____
_____
Code postal : _____
Ville : _____ Pays : _____
Disk : ○ 3"1/2 ○ 5"1/4
Réglement libellé à l'ordre d'Étrange Libellules
Prix : 59 F TTC + participation aux frais d'envoi 20 F Total : 79 F.
○ Chèque ○ CCP ○ Mandat ○ Contre remboursement (+35F)

○ Carte bancaire n° : _____ _____ _____ _____
Date d'expiration : _____ Date et signature :

MULTIMEDIA

PEARL IDE CD-ROM CDD-120: un rêve devient réalité *Nouveau!*

Vous entrez la nouvelle génération de lecteurs double vitesse. Ce lecteur CD-ROM sera en point par l'un des plus grand fabricant mondial fonctionne avec le nouveau standard Atapi-IDE. Vous n'avez plus besoin de carte contrôleur ou CD-ROM se connecte comme un second disque dur AT bus et réussit ainsi sous les conditions possibles (pas de jumpers, pas de carte donc pas en vois occupé, etc...).

Caractéristiques techniques: ► connection directement à la carte contrôleur du disque dur (IE bus) ► Tiroir motorisé ► LED de contrôle, prise casque et réglage du volume sur la plaque frontale ► compatibilité sous les standards ISO9660, High Sierra, CD-XA, Photo CD Multisession, CD Audio CD. **Réf. PE 413**

En cadeau ce superbe CD comportant prêts de 550 diaporamas français.

849,00 TTC

16 Pro

La carte professionnelle avec un vrai son stéréo 16 bits de qualité CD.
► Compatible Sound Blaster Adlib, MS Windows 3.1 et Windows sound système
► Échantillonneur 16 bits, jusqu'à 44,1 KHz
Synthétiseur 20 voix stéréo, 16 bits FM ► DAC, 4 Operat. FM Synthétiseur ► Puissant ampli 2 x 6 Watt ► Sortie pour enceintes casque et line out (chaîne HiFi)
► Entrée line et micro/phone ► Interface Midi: compatible Sound Blaster Midi Mode, 64 octets

2x6 Watt 16-BIT STEREO

FM: Port midi 3/8-disque
► Carte contrôleur: Supporte double vitesse pour Mitsumi, Panasonic, Sony et PEARL
► Port pour support un ou deux joysticks ► Inclus les drivers, mais aussi quelques éléments et le manuel français d'installation
► 12 mois de Garantie.
Réf. P1001

540,00 TTC

BOITIER EXTERNE POUR PEARL IDE CD-ROM

Vous pouvez par l'intermédiaire de ce boîtier transformer votre lecteur CD-ROM interne IDE en externe. Il suffit de l'enrouler et de le connecter à votre PC.
Caractéristiques techniques: ► supporte les lecteurs double, triple et quatre vitesse ► quatre de transfert: jusqu'à 1,25MB/s ► 2 ports parallèles 25 broches prévus pour une connection de DD externe ou imprimante ► 2 prises cinch
Livré avec câble parallèle et câble d'alimentation. Sans lecteur! **Réf. PE 412**

749,00 TTC

GRAVIS *Nous vous présentons deux cartes son professionnelles réservées aux puristes:*

GRAVIS UltraSound

► compatible Adlib, SoundBlaster, Midi Support (MPU401-UART/IRQ), Set Gravis Midi avec 128 sonores.) ► compatible MPC, Windows, MIDI, WAV et fichiers AVI ► technologie Wavetable 32 voix ► 256Ko de RAM sur la carte (extensible à 1 Mo) ► échantillonnage sur 8 bits ► lecture digital en 8 ou 16 bits 44,1 KHz 90 db dynamique (Équivalent CD) ► 16 voix digital en vidéo
► Amplificateur 2x6 Watt
► Port jeu MIDI convertisseur (15 pin). Line in/out, entrée microphone **Réf. PE 406**

990,00 TTC

GRAVIS UltraSound MAX

Mêmes caractéristiques techniques mais en plus
► Playback et Enregistrement en 16 bits. Échantillonnage sur 48 KHz ► 512Ko de RAM sur la carte
► Interface CD ROM pour Panasonic, Sony et Mitsumi **Réf. PE 407**

1459,00 TTC

CD-CHANGER NAKAMICHI MBR-7

Lecteur de CD ROM interne au standard SCSI 2 qui peut contenir jusqu'à 7 CD simultanément. Le changement d'un CD à l'autre en moins de 2,5 secondes. Ce lecteur d'excellente finition a été conçu par Nakamichi. Fan des leader depuis 15 ans en ce qui concerne la technologie de lecture optique.
Caractéristiques techniques: Pour les CD de taille standard et les lents – Vitesse de transfert 300KB/s 64K Mémoire cache – compatible MPC2, CDI, CD-DA, XA et Photo CD – Sortie casque et Line Out – Taille: environ 195x95x320mm **Réf. PE420**

3690,00 TTC

LOGICIEL D'APPRENTISSAGE DE GUITARE

Tout de la monde a rêvé un jour de jouer des airs connus sur une guitare. Le moment est venu, mais cette technique moderne d'apprentissage sur PC, du donner à vos passe-temps un caractère ludique et éducatif. Nous avons créé sous les conseils de pédagogues et de musiciens cette ensemble complet qui comprend: ► Une véritable guitare acoustique en pure bois et cordes nylon (dimension réduite) ► Logiciel PC pour apprendre soi-même. Il vous suffit de suivre les instructions données par votre logiciel pour jouer vos airs préférés.
Réf. G1001 *Guitare incl.*

390,00 TTC

3615 DIF

- Informations produits
- Téléchargement
- Petites annonces
- Astuces
- Courrier

ULTIMES PLAISIRS Réf P10

Vous avez un CD ROM de très grande qualité contenant des images et des animations vivantes et très X. Proposers entre autres, que la présentation soit conviviale est intégralement en français, sexy ou gluée vous ou plaisir. Lancé-toute réputation de ce CD et l'immence chaos dans sous allez bénéficier ou tout heureux pas de glace. Réservé aux adultes!
179,– TTC

PEARL FRANCE MANIA Réf P11

Mis par séquences et avec un descriptif de chaque logiciel, ce CD ROM regroupant près de 516 références 100% françaises sous de tous les domaines. Utilitaire, bureautique, jeux, Windows, anti-virus, son, graphisme, éducation, gestion...
89,– TTC

RÊVES ÉROTIQUES Réf P30

Une nouvelle production inédite qui regroupe près de 1000 photos, 25 Clip-Shows et 50 clips vidéo sonorisés. Sa présentation conviviale et intégralement en français tout de ce CD vous ravira.
89,– TTC

W. NPEARL Réf P25

Signalez votre anniversaire de l'année en nouvelle sauvegarde automatiquement apparaître au lancer de fond sous Windows
99,– TTC

GRAPHIQUE

Des tablettes graphiques livrées avec des logiciels professionnels

PEARL PAD Junior

Notre modèle "Junior" s'utilise avec tous PC ou sous Windows et peut remplacer n'importe quelle souris. Les enfants à partir de 5 ans pourront donc utiliser les logiciels graphiques livrés sous ce produit pour réaliser des dessins et aussi développer leur créativité tout en s'amusant. Plus le bloc de 11 méthodes différentes les dessins acquièrent même une touche mélodieuse. Cette instrument est vivement recommandé par des pédagogues développé chez l'enfant de 5 à 12 ans ces quantité artistiques et lui apporte un contact amical avec le monde de PC.
Caractéristiques techniques: se connecte à tout AT 286 ou modèles supérieur par le biais de la prise série (RS232C) alimentation par l'intermédiaire de la prise de clavier compatible VGA et carte Adlib Sound Blaster, inclus PAD Graphic/Pointe Machine fonction et Photoshop 2.0 pour Windows **Réf. P9002**

399,00 TTC

PEARL PAD PRO S

L'outil de saisie professionnel pour réaliser des travaux de grande précision sous DOS et Windows. Cette tablette graphique augmente les avantages de la souris et du crayon optique. Elle s'adapte parfaitement à vos réalisations sous des logiciels parlés. Standards comme COREL DRAW™, PhotoShop™, PhotoStyle™, PhotoFinish™ ou vos autres logiciels qui sont adaptables par soins. Du fait de l'émulation graphique totale, ce PAD peut même s'installer sous AutoCAD™. Tous vos travaux sont parfaitement plus simples, plus conviviales et plus rapide.
Caractéristiques techniques: Connecteur port série (RS232C) – Crayon à curseur plus 2 boutons – Taille globale: 190 x 197 mm – Taille de la surface de travail: 114 x 76 mm

PRO XL / PRO XXL

Vitesse réglable en baud: 150, 300, 600, 1200, 2400, 9600, 19200 – Émulation sous Microsoft® et tous des plus™ Mini série – Inclus logiciel graphique SOFTWARE SPEED ou PhotoFinish 2.0 – Drivers compatibles ADI, Digitizer, Win 3.x, MS Mouse **Réf. P9001**

540,00 TTC

XL: Tablette graphique de plus grand format, environ 210 x 261 mm, surface de travail de 152 x 152 mm
Réf. P9002

690,00 TTC

XXL: Mêmes caractéristiques techniques que la Pead Pad Pro XL, mais d'un format de 297 x 405 mm et pendant une surface de travail de 304 x 304 mm en plus du stylet, mais souris/curseur sur 4 boutons plus cinquième sur rotation
Réf. P9003

1190,00 TTC

PEARL CD-L'Case

La solution idéale de transport pour vos CD. Cet étui en cuir véritable contient 12 pochettes transparentes de rangement.
Réf. KS215

69,00 TTC

HAUT-PARLEURS AMPLIFIES

MULTIMEDIA DYNAMIQUE
Puissance 2 x 8W.
Réf. PE 403 La paire

89,00 TTC

MULTIMEDIA DYNAMIQUE PRO
Puissance 2 x 12 W
Réf. PE 404 La paire

149,00 TTC

Pour envoyage à foutre

Je commande:

N° de client (si déjà existant): _ _ _ _

☐	LECTEUR CD-ROM-IDE-Double Vitesse + un CD offert	(PE-413)	F 849,00
☐	BOITIER EXTERNE pour lecteur CD-ROM-IDE	(PE-412)	F 749,00
☐	LOGICIEL + GUITARE	(G-1001)	F 390,00
☐	PEARL POWER SOUND 16 PRO + (micro + casque + enceintes)	(P-1001)	F 540,00
☐	GRAVIS UltraSound	(PE-406)	F 990,00
☐	GRAVIS UltraSound MAX	(PE-407)	F 1.459,00
☐	PEARL PAD Junior	(P-9003)	F 399,00
☐	PEARL PAD PRO S	(P-9001)	F 540,00
☐	PEARL PAD PRO XL	(P-9002)	F 690,00
☐	PEARL PAD PRO XXL	(P-9003)	F 1.190,00
☐	CD-CHANGER NAKAMICHI MBR-7	(PE-420)	F 3690,00

Réf. des CDs et L'Case: _____
☐ Réf. des Haut-Parleurs: _____ Prix Total = _____

Briquet à essence 10 Francs

Expéditeur

Prénom _____ Nom _____
Adresse _____
Code postal _____ Ville _____
Date _____ Signature _____

JE RÈGLE PAR
☐ CB _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ date expiration: _ _ | _ _
☐ contre remboursement (40 F frais supplem.) Signature:
☐ chèque
Port: 55 F pour tous les produits sauf pour les CD-ROMs: 25 F

PEARL
Diffusion
21 rue Stanislas
68000 Colmar
Telephone: 89·23·58·81 Fax: 89·23·59·15

SERVICE
- Hotline
- Satisfait ou Remboursé dans les 10j sauf le port (emballage + produit en état)
- Livraison J+2 (sauf rupture de stock)

Prix et informations donnés sous réserve d'erreurs et susceptibles de modifications sans préavis.
Offre valable dans la limite des stocks.

Bonjour !

CE mois-ci, arrivée en force de trois jeux à la Doom. On peut dire qu'il aura fait école celui-là. Et c'est pas fini ! Dommage que Dark Forces n'offre pas la possibilité de jouer à plusieurs. « Plusieurs ordinateurs reliés entre eux offrent des émotions bien plus grandes que chaque machine prise à part », c'est la fameuse loi de Laurent. N'hésitez pas à emmener votre PC chez un copain. Si vous y tenez, faites-lui payer les cinquante francs du câble série sous prétexte que c'est vous qui avez eu l'idée le premier, mais ne vous privez pas de ce plaisir. Vous vérifierez ainsi la seconde loi de Laurent : « Il n'y a rien de plus convivial qu'un ordinateur à condition qu'il soit connecté à un autre ordinateur et que deux humains les utilisent pour s'affronter ». Ceci dit si vous préférez, vous pouvez également jouer en mode coopératif. Nous, à la rédaction, on ne l'a jamais utilisé ce mode là...

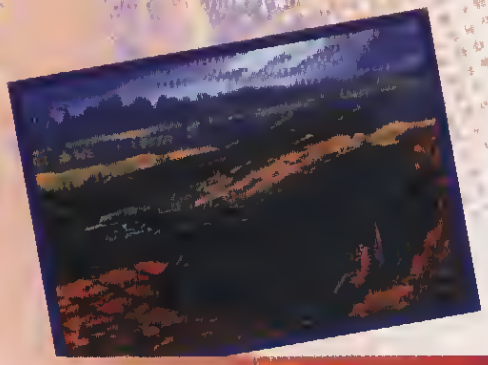
D'autre part j'ai essayé de traiter Wings of Glory de façon plus complète que d'habitude pour prolonger le travail des concepteurs, notamment sur le plan historique. J'attends vos réactions.

... TÉLEX ...

Le Milia est un salon professionnel consacré à l'édition électronique. Il s'est tenu cette année à Cannes. Un Milia d'or a été remis à vingt-quatre CD-ROM sur les trois cent quarante-cinq en compétition. Dans la catégorie jeux, ont été récompensés Myst, The Apprentice (CDI) et Star Trek Next Generation Interactive (un suivez le guide à bord de l'Enterprise pas encore arrivé chez nous). Quand on a appris ça, on en a dansé le mia. Fan de pute !

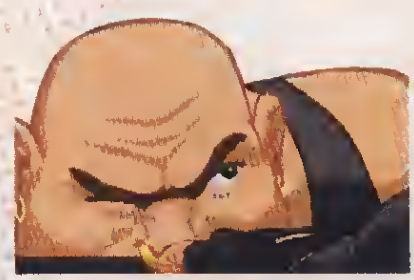
Apogée a déjà fait très fort. Et Apogée veut faire encore plus fort. Tellement fort qu'on attend avec beaucoup de curiosité « Xenophage : Alien Bloodsport ». Ce jeu de baston devrait tourner en SVGA (sur un 486 DX 2 minimum) et bénéficier de sprites gonflés aux anabolisants. Thierry, de qui je tiens la news, n'a vu que des écrans fixes, mais il a été très impressionné. Et pour impressionner Thierry, à part Wacky Wheels...

American Lasergames découvre qu'il n'y a pas que l'informatique dans la vie. L'éditeur américain (si, si) travaille sur des jeux spécialement imaginés et développés pour les filles. Réussira-t-il là où d'autres ont abandonné avant lui ? Ça doit être rageant pour les éditeurs de penser à toutes ces filles qui n'achètent pas de jeux vidéos. Mais bon, déjà que leurs attachées de presse n'y jouent pas...



Easy Rider chez LucasArts

LES développeurs de *Day of the Tentacule* reprennent du service pour ce qui promet d'être un jeu culte ! Dans un monde futuriste où la loi est celle du plus fort, le *leader* d'un gang de motards injustement incriminé devra mener l'enquête qui l'innocentera. Plus cinématique que d'habitude, *Full Throttle* propose des séquences mélangeant habilement des véhicules modélisés en 3D et des décors désertiques dignes de *Thelma & Louise*, le tout sur fond de musique *rock*. L'humour est omniprésent et prend pour origine le côté caricatural des personnages, des *bikers* bêtes et méchants. L'utilisation du support CD, nous vaut en plus des musiques et des voix collant parfaitement aux personnages (du moins en VO, mais la version française devrait être de qualité identique). Prévu avril 95. ◆

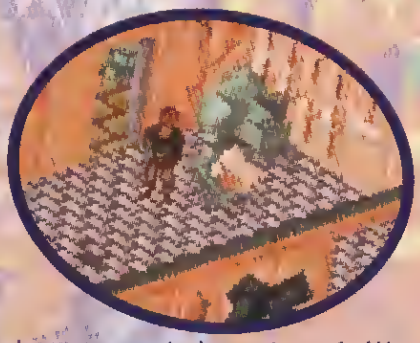


Chauve qui peut

AVEC *Baldies*, Gametek propose un jeu de stratégie mettant en vedette de petits personnages chauves. Est-ce pour les distinguer des *Lemmings* auxquels ils empruntent leurs piéges démoniaques ? Le but du jeu est simple, avec les huit personnages de départ vous devez mettre sur pied une véritable armée pour anéantir le camp ennemi. Vous avez à votre disposition cinq types de personnages : le militaire (fabrication d'armes et de véhicules), le scientifique (fabrication de piéges, mise au point de pouvoirs), l'ange (il peut voler), le *worker* et le *builder* (constructions diverses). Malgré la petite taille des *sprites*, les Baldies doivent beaucoup à leurs animations : ils explosent, s'électrocutent, sont catapultés, etc. Un mois à attendre, de quoi s'arracher les cheveux ! ◆

E.A. bioforge les caractères

BIOFORGE est un jeu d'aventure proche d'*Ecstatica* et d'*Alone in the Dark*. Votre personnage est un *cyborg* malgré lui, un cobaye à qui on a enlevé son humanité et sa mémoire. Après avoir réussi votre évasion, vous devrez explorer la base, découvrir votre identité et assouvir votre désir de vengeance. Le nombre de mouvements exécutables est réellement impressionnant, d'autant plus que les animations sont d'un réalisme sans faille. Les décors et les personnages sont d'une finesse et d'une beauté à faire pâlir les jeux à venir, pourtant ils ne sont qu'en 320 x 200. Les énigmes sont à première vue complexes et passionnantes. Electronic Arts. Prévu fin mars 95. ◆



Deadline en otage chez Millenium

DEADLINE s'inspire de *hits* tels que *Syndicate* et *UFO* et comporte trois axes de jeu distincts : *management*, stratégie et action. Vous êtes le *leader* d'un groupe d'action antiterroriste et vous devez faire vos preuves aux yeux de vos chefs, de vos hommes et de votre vieille maman au cours d'une trentaine de missions. Le jeu se déroule en temps réel, et celui consacré à l'élaboration d'une stratégie ne pourra l'être à la libération des otages. Les phases d'action se déroulent en 3D isométrique (à la UFO) et comportent de nombreuses innovations, comme une gestion réaliste du champ de vision de vos hommes. Prévu mai 95. ◆

... TÉLEX ...

TOP (NEARLY) TEN

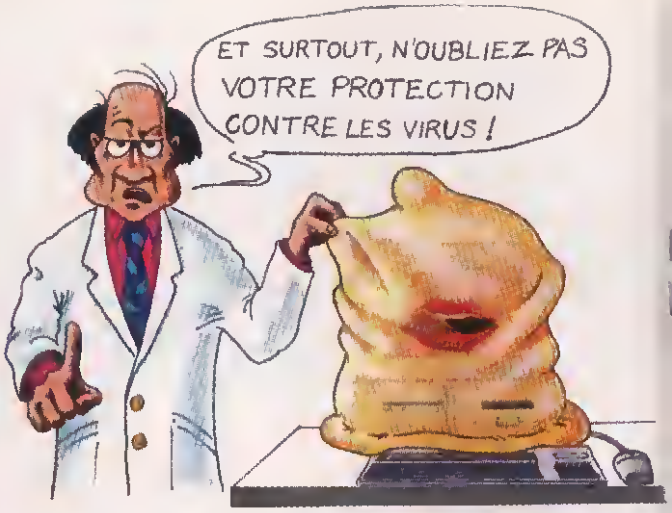
Chaque mois, nous vous proposons les meilleurs jeux testés précédemment dans PCFuN.

- Wing Commander III
Origin – **18/20**
- Under a Killing Moon
Access Software – **18/20**
- U.S. Navy Fighter
Electronic Arts – **17/20**
- Panzer General
SSI – **17/20**
- Little Big Adventure
Adeline Software – **17/20**
- Ecstatica - Psygnosis – **17/20**
- Aces of the Deep
Dynamix – **17/20**

Domark annonce Tank Commander. Une super simulation avec quatre chars, quarante missions et la possibilité d'écraser les soldats ennemis avec votre vehicule. Il faut reconnaitre que cette option manquait sur le marché ! Mais où vont-ils chercher tout ça ? Jusqu'où iront-ils pour nous faire plaisir ? En réseau, c'est jusqu'à seize joueurs qui pourront écraser ensemble. Ah, le son délicat des os qui craquent sous mes chenilles et le doux bruissement du sang qui sècoule... Pourvu qu'il gère ma carte son.

Que fait David Vincent ? Microprose nous prepare la suite de UFO. Cette fois-ci, on rencontre (du troisième type) les Space Invaders au fond des océans. Évidemment dans X-Com, ils sont equipés en conséquence, avec de nouvelles armes sous-marines, de nouveaux gadgets, etc. Après nous avoir fait rencontrer les Envahisseurs sur terre et dans la mer, vous verrez qu'un jour ils nous ferons le coup de l'espace. Prévu mars 95.

Aux États-Unis, les CD-ROM consacrés au sexe représentent une part de plus en plus importante du marché multimédia. Bien sûr, beaucoup de ces softs ont une prétention ludique. Au moment où cette vague commence à déferler sur l'Hexagone, nous avons eu envie de vous présenter des produits qui, enfin, ressemblent à des jeux.



Cybersex, mensonges et vidéo

QUAND LE X DEVIENT JOUABLE

DEPUIS longtemps, on nous annonce l'arrivée de jeux pour adultes. Plus exactement, on nous fait passer pour tels des extraits de films pornos qui sont associés à une interface soi-disant multimédia. En fait la plupart du temps, votre magnétoscope en fait autant et vous offre surtout une qualité d'image nettement supérieure. Toujours près à flatter vos instincts les plus naturels, PCFuN vous propose les premiers softs qui offrent un réel intérêt ludique. C'est un début et nous continuerons à chercher avec curiosité. Soyez assuré que notre assiduité à trouver de tels produits n'égale que celle à les tester. Thierry étant trop jeune, Stéphane incompétent et Yann étroitement surveillé par son dragon domestique, c'est moi qui m'y colle...

Laurent Guerder

SPACE SIRENS

The ultimate cybersex simulator (ils y vont carrément pour le sous-titre !). Votre arrivée sur cette planète uniquement habitée par des femmes vous a réjoui. Vous aviez tout à fait raison. D'ailleurs, quatre d'entre elles n'attendent que votre visite pour vous le prouver. Le problème, c'est que pour vous montrer sexuellement performant avec chacune d'entre elles, il vous faudra être un expert en caresses et savoir économiser vos forces. Hissez-vous au septième ciel avant la dame et vous ne pourrez pas continuer votre quête. Plusieurs actions sont possibles avec la main ou avec le sexe. Une effigie sur socle vous autorise même à retourner votre partenaire afin de multiplier les possibilités d'actions. Bien réalisé, la séquence d'intro et la station spatiale ressemble à celle d'un jeu d'aventure mais, malgré ses vidéos de qualité, *Space Sirens* est handicapé par un système de jeu trop linéaire.
Enfin, bien que le jeu soit en anglais, il manque une langue plus... universelle pour s'exprimer pleinement. À voir cependant lorsqu'il sera importé. Il existe une variante, *Virtual Vixens*, qui reprend le même principe de jeu sur un scénario proche mais avec trois filles seulement.

Édité par PIXIS Interactive.

SPY CLUB

Always an erotic adventure. Vos missions ne sont pas toujours faciles. Cette fois-ci, vous devez infiltrer un club privé pour arrêter un espion russe. Si, si ça marche encore. Soyons sérieux, il y va de la sécurité nucléaire du monde ! Vous allez espionner un club privé, l'Eros Spa, en vous connectant sur ses caméras de sécurité, via votre visiophone. Après avoir persuadé la secrétaire d'établir votre connection, vous aurez accès à différents endroits comme le *jacuzzi* ou les vestiaires du club. L'interface reprend les icones des vrais jeux d'aventures, et vous devrez même gérer un inventaire. Tout cela est prétexte à observer de jeunes beautés se livrant le plus souvent entre elles à des actes que la morale réprouve. Intéressant, légèrement humoristique, les masos apprécieront de plus les engueulades musclées de l'instructeur. Bientôt sur vos écrans.

Édité par Vista St. Entertainement.

SCISSORS'N'STONES

Ce *soft* reprend le principe du bon vieux *strip-poker* au bénéfice d'un jeu aux règles moins compliquées. Votre partenaire vous fait face et vous décidez de sélectionner les ciseaux, la pierre, la feuille ou le puit. Évidemment vous, vous pouvez tricher lorsque vous perdez. Heureusement, vos trois camarades de jeux elles respectent le contrat. Bien qu'en minaudant parfois... La qualité de la vidéo est suffisamment bonne pour vous encourager à redécouvrir un jeu qui n'a plus rien d'innocent. Attention, un jeu peut en cacher un autre.

Édité par PIXIS Interactive.

HOT C.E.S. Le C.E.S. de Las Vegas est un salon renommé d'informatique de loisir et ludique... mais on y trouve aussi une partie consacrée à la vidéo dite « adulte ». L'occasion pour nous de vérifier que la tendance CD-ROM est bien à l'interactivité. Dans ce salon, plutôt très chaud, l'ensemble des « grands noms » du milieu, annonçait clairement leur désir de faire des produits spécifiquement pour le support. 1995 verra donc l'arrivée de produits 100 % interactifs, voire de vrais jeux, utilisant de la vidéo mais surtout de l'image de synthèse !

Des jeux classiques, avec *CyberStrip Black-Jack* ou *Poker*. C'est du déjà vu, mais pas avec des scènes vidéos d'une telle intensité.

Le jeu d'aventure est plus ou moins interactif. Dans *Sex Castle*, il faut utiliser des objets pour vaincre les monstres et conquérir la belle... Nous sommes proche des premiers jeux d'aventure, mais déjà loin des films digitalisés très moches. Ceux qui ont tout compris adoptent le ton de l'humour. *Sorority House* est un jeu d'aventure dans lequel vous devrez pénétrer... dans un campus de filles ! Drôle, vraiment interactif... Et que dire de *Immoral Combat*, un jeu interactif de *catch* féminin ! Images de synthèse et actrices filmées s'y mélangent parfaitement !

Mais la révélation de 95 pourrait venir de *Virtual Valery 2* de Reactor. Un divertissement 100 % en synthèse, et plus que chaud.

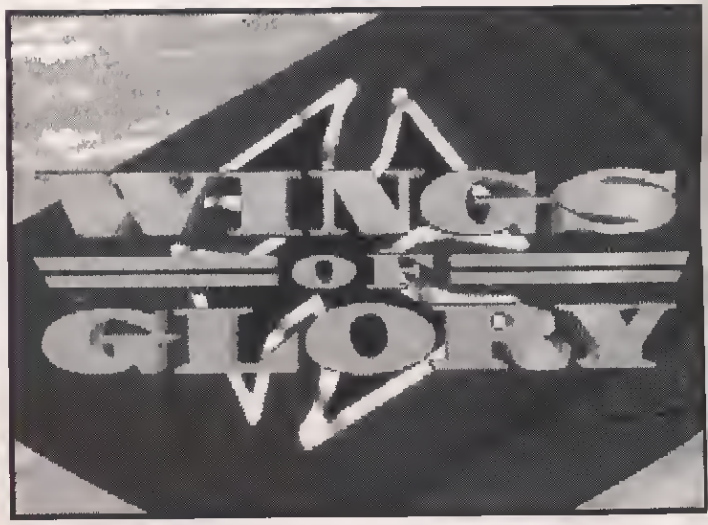
Décidément, cette année n'a pas fini de faire rougir les pixels de nos moniteurs.

CASTLE X

Pour finir, nous avons été invités sur un tournage. La vie de testeur est parfois très dure... Mediagogo, que nous connaissons bien dans la maison, est en train de réaliser un jeu à la *7th Guest*. L'interface, elle, doit s'inspirer de KGB. Rien que ça ! Deux versions sont prévues, *hard* et *soft*. On attend le résultat final avec impatience, surtout si les promesses sont tenues. Le conseil général des Hauts-de-Seine vient de passer un accord avec Médiagogo pour intégrer *Bomb'X* dans sa campagne de prévention contre le sida. Dans ce jeu, récupérer les préservatifs est en effet indispensable pour terminer les niveaux.

Maéva sur le tournage de Castle X.

À la sortie de Wing Commander, j'avais prié le ciel pour que Origin nous fasse un jour des jeux historiques avec la même qualité de réalisation. Il faut croire que ma bonne conduite a décidé le créateur à exaucer mes vœux, d'abord avec Pacific Strike et maintenant avec Wings of Glory.



- **GENRE : Simulateur de combat.**
- **ÉDITEUR : Origin.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 DX 33, 8 Mo RAM.**
CONSEILLÉE : Pentium, toutes cartes sonores.
- **PRIX : Environ 350 F.**

Les ailes du désir

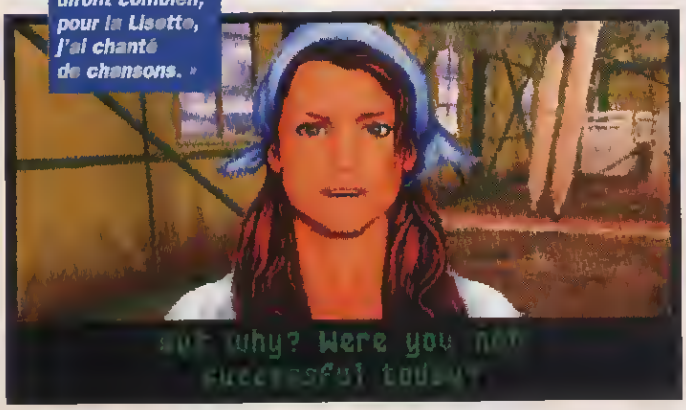
WINGS OF GLORY

La difficulté initiale dans la réalisation d'un simulateur de combat aérien de la Première Guerre mondiale réside dans le choix même des premiers appareils à proposer au joueur. Origin a trouvé une solution naturelle avec *Wings of Glory*, puisqu'on s'identifie à un pilote américain. Le jeu commence donc début 1917 avec un appareil qui est déjà un chasseur performant, le *Sopwith Pup*. Les États-Unis n'étant pas encore entré officiellement en guerre à cette date, notre carrière commence dans une escadrille anglaise en tant que volontaire. Cette solution astucieuse est rigoureusement historique (voir p. 82-83).

Une scène cinématique introduit le jeu. L'accueil sur le Vieux continent est plutôt froid de la part du Major McBride, commandant le 23e escadron du *Royal Flying Corps* de Sa Gracieuse Majesté. Pourtant, quoi de plus naturel que de fêter le départ de Grande-Bretagne ! Heureusement, votre collègue Charles Dearing, un ancien de Eton, le prend plutôt bien pour une première participation à un produit Origin ! Quant à vous, si vous êtes un habitué du label, vous ne serez pas dépaysé.

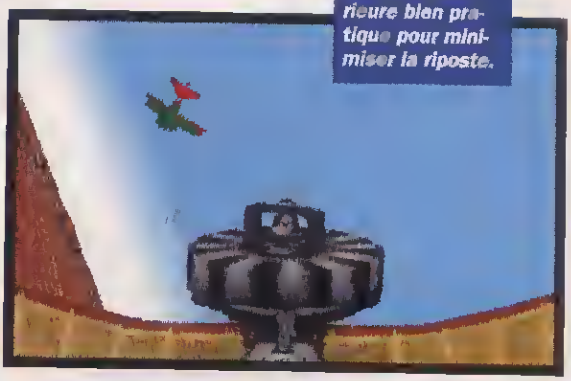
Ça devient quand même un peu lassant de se faire systématiquement engueuler au démarrage d'un jeu Origin. Autant vous dire tout de suite qu'on retrouve également les habituels traître, fêlé, moqueur-jaloux et méchant-avec-qui-on-a-un-compte-à-régler. On ne change pas une équipe qui gagne ! Après cette scène d'introduction, une première mission donne l'occasion d'essayer la partie simulateur de combat aérien.

Le Sopwith Pup déroute d'entrée et quelques minutes d'entraînement sont nécessaires pour le sentir réagir. Son comportement peut être vicieux si toutes



« Si elles s'en souviennent, les vagues vous diront combien, pour la Lisette, j'ai chanté de chansons. »

La fusée Le Prieur, deux cent grammes de poudre noir au bout d'un bâton commandé électriquement, est très efficace contre les Zeppelins.



Le SE.5 possède une mitrailleuse sur l'aile supérieure bien pratique pour minimiser la riposte.

La vue relative est très importante en combat. Elle permet de se situer immédiatement par rapport à un environnement hostile (pour le moins !).

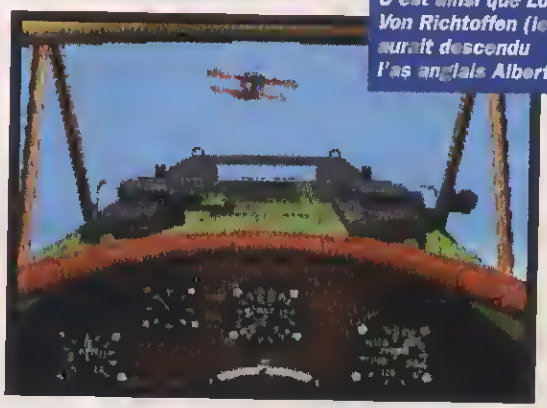
les options de réalisme sont sélectionnées. Attention alors, à ne pas perdre vos ailes lors d'un piqué. Il faut continuellement effectuer des petites corrections sur le manche et veiller à ne pas décrocher lors des manœuvres. Se battre dans de telles conditions est réservé à des pilotes virtuels expérimentés, mais rien n'interdit de commencer à un niveau plus « arcade », exceptée votre fierté. Bien sûr, le contrôle de l'avion sera également dépendant du niveau de détails affichés que vous sélectionnerez.

Accroche-toi au manche, je retire l'avion !

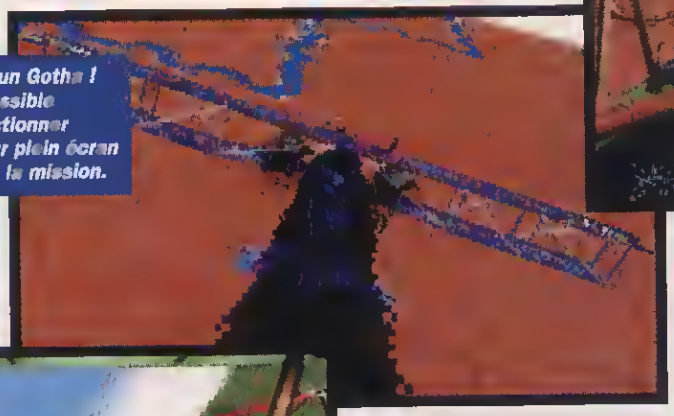
Une bonne fluidité est indispensable pour profiter pleinement du jeu, et celle-ci sera évidemment fonction de votre processeur. Wings Of Glory est légèrement moins gourmand en puissance que ses prédécesseurs *Strike Commander* et *Pacific Strike*, néanmoins un 486 DX2 me semble nécessaire pour vivre confortablement l'aventure. En dessous... Lorsqu'on dispose d'une machine puissante, les appareils sont réellement très beaux. Ma préférence va pourtant aux *Zeppelins* qui ressemblent réellement à leurs cousins des images d'archives. C'est une première dans un jeu. Vous pourrez les attaquer avec des fusées *Le Prieur* qui sont des sortes de roquettes accrochées entre vos ailes. Cette invention française avec sa visée sportive rend la chasse aux dirigeables distrayante.

Les traditionnelles vues extérieures permettent d'apprécier pleinement les graphismes des amis et des ennemis et lors des combats l'usage de la vue relative est une solution appréciable. Ceux-ci sont d'un bon niveau, même lorsqu'ils sont débutants. Voler en ligne droite trop longtemps est irrémédiablement puni de mort et suivre un adversaire demande un peu de technique et beaucoup d'acharnement. Après le *Pup*, le *SE.5*, le *Camel* et le *Spad XIII* rendront votre tâche plus facile. Le SE.5 apporte une plus grande puissance de moteur et une seconde mitrailleuse. Le Camel améliore les points forts du Pup, maniabilité et roquettes. Quant au Spad, c'est une merveille ; un pur-sang du ciel crachant les foudres de Dieu.

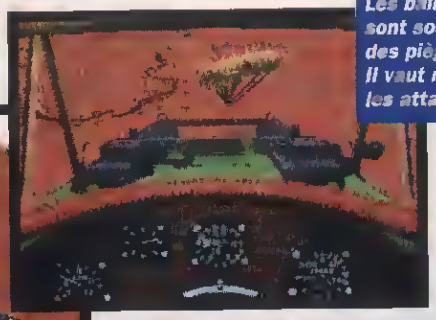
En face, les adversaires sont nombreux. Les fameux *Fokker Dr.I triplan* bénéficient d'une agilité déconcertante et les bombardiers possèdent des mitrailleurs arrières très performants. Mieux vaut ne



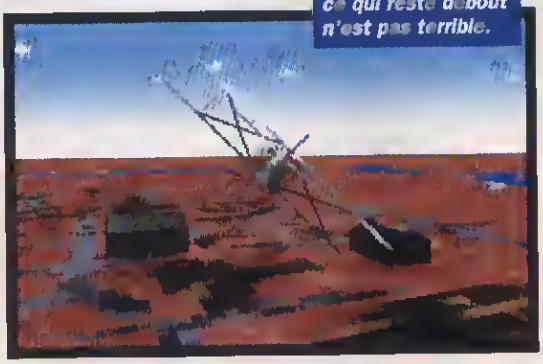
Les attaques frontales sont très dangereuses. C'est ainsi que Lothar Von Richtoffen (le frère) aurait descendu l'as anglais Albert Ball !



La fin d'un Gotha ! Il est possible de sélectionner un viseur plein écran pendant la mission.



Les ballons sont souvent des pièges à Flak. Il vaut mieux les attaquer en piqué.



D'accord, la ville est bien abîmée, mais ce qui reste debout n'est pas terrible.

Les missions sont composées de sous-missions parfois bien difficiles.

pas traîner dans leur queue... À la fin du jeu, l'apparition du *Fokker D VII* constitue une mau- vaise surprise. En plus des combats aériens, le scénario donne l'occasion d'attaquer des cibles au sol très variées (blindés, bases de sous-marins, trains, etc.) dont les graphismes sont soignés. La représentation des villes et des villages est par contre un peu trop sommaire : ça manque de constructions.

Les missions sont variées mais dépendent étroitement du scénario, comme dans tous les jeux du genre. S'acharner à descendre un as ennemi ne sert à rien si celui-ci doit continuer à vivre pour les besoins de l'histoire. Entre deux missions, les dialogues échangés avec les autres personnages permettent d'appréhender les sentiments de chacun et ceux du héros que l'on représente. Ses considérations sur la guerre sont toujours empreintes d'un solide bon sens bien de chez lui à la commandant Sylvestre. Les Américains se caricaturent-ils dans leurs jeux ou sont-ils vraiment comme ça ? Je veux bien accepter d'être un bon gars, sérieux, poli, droit et moralisateur, mais son comportement avec Lisette... Je me suis fait honte !

Après les scènes cinématiques, une manchette de journal annonce les grands événements de la guerre et les missions sont souvent en rapport avec eux. Si vous survivez, vous finirez la guerre dans la toute nouvelle armée de l'air américaine, le torse bardé des plus prestigieuses décorations alliées. Si vous vous faites descendre, vous assisterez à votre enterrement avant de relancer votre sauvegarde. Le pire est de bombarder sa propre base et de subir la honte, à défaut de la douleur, d'être fusillé. Pour vous éviter ce déshonneur, une carte vous permet de vous situer à tous moment. N'hésitez pas à l'utiliser. L'habituelle fonction magnétoscope est présente, ainsi qu'un éditeur de mission perfectionné. Il permet de jouer un affrontement aérien ou terrestre et il est même possible d'affronter des appareils amis et ennemis en même temps. Une option permet de générer une action aléatoire et d'ajouter du suspens à la mission. On y retrouve les appareils alliés du jeu et un seul avion allemand à piloter, le *Fokker DR.I triplan*.

Laurent Guerder

17/20

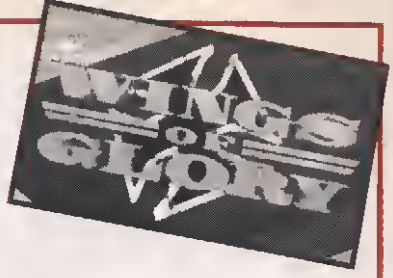
- Scénario Origin.
- Graphisme des avions.
- Bruitages.

- Nécessite 8 Mo de RAM.
- Uniquement VGA.
- Air de « déjà vu ».

Des biplans à la sauce Wing Co.

AVIS **Ils sont malins chez Origin ! Avec Wings of Glory, l'éditeur continue à rentabiliser le moteur des Wing Commander & Co. On prend une recette qui plaît aux gourmets, on change les ingrédients en gardant les mêmes dosages et on verse dans le moule. Personnellement, j'en suis ravi mais les joueurs moins sensibles à la période pourront râler contre le manque d'originalité. Pour les autres, Wings of Glory est un jeu bien réalisé, bénéficiant d'un scénario qui donne envie de continuer à jouer et moins exigeant en puissance machine que ses prédécesseurs. Mais il faut quand même 8 Mo de RAM...**

Mais comment font-ils ?



Nous étions très curieux de savoir comment on créait un jeu comme Wings of Glory. Après avoir beaucoup réfléchi nous-même à la question, nous avons décidé de demander la réponse à Warren Spector, producteur et responsable du développement du produit chez Origin.

PCFuN : Quelles ont été les étapes et quel a été le temps de développement de Wings of Glory ?

W. Spector : Je pourrais écrire un livre sur les péripéties de la création de *Wings of Glory*. Disons simplement que l'idée a jailli fin 92, que l'équipe s'est réunie au printemps 93 et que nous l'avons terminé en décembre 94. L'idée de revivre, même en pensée, les étapes de la création de WOG pour vous en fournir plus de détails me fait frôler la crise de nerfs !

PCFuN : Quelles recherches historiques faites-vous pour créer un jeu comme Wings of Glory ?

Warren Spector : Nous avons consacré beaucoup de temps et d'énergie à la recherche de la documentation historique sur les avions, les pilotes et les batailles. Ici, à Austin, nous bénéficions de la richesse de la bibliothèque de l'université du Texas et d'un nombre incroyable de bouquinistes. Les ouvrages écrits pendant la guerre sont intéressants mais rares. Heureusement, après 1918 une abondante littérature a été publiée sur le sujet. Une bibliographie commentée se trouve sur le *Hint Book* qui sortira en même temps que le jeu (ndlr : nous espérons le voir un jour en France...). Nous avons également visionné pas mal d'images d'archives qui nous ont renseignés sur la vie quotidienne dans les escadrilles pendant la Première Guerre mondiale.

PCFuN : Sur quels critères choisissez-vous les appareils présents dans le jeu ?

W. Spector : Dès le début du programme, j'ai établi un guide qui a du être un cauchemar pour les dessinateurs et les artistes de l'équipe de développement. Il regroupait le maximum de plans, de détails et de renseignements que j'avais pu trouver sur les appareils de l'époque. Quand il est devenu évident que le jeu débuterait en 1917 et que le joueur volerait uniquement pour les Anglais et pour les Américains, le travail s'en est trouvé simplifié. J'ai pourtant insisté pour que le *Fokker triplan* soit présent dans le jeu car il symbolise le combat aérien de ce conflit pour la plupart des gens et je n'imaginais pas un simulateur de cette période sans lui.

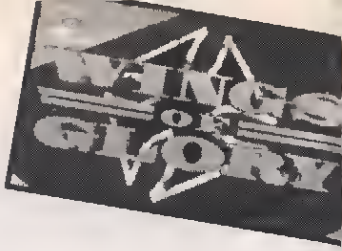
PCFuN : Comment pouvez-vous être sûr que le comportement des avions du jeu est réaliste ?

W. Spector : Peu de livres, même contemporains, proposent des essais en vol des appareils de cette époque. Nous nous sommes beaucoup servis des récits de combats, des mémoires et des journaux de guerre des contemporains. On y découvre au moyen de l'expérience vécu du pilotage d'un appareil des renseignements sur son aptitude à piquer ou sur le temps qui lui était nécessaire pour grimper à 10 000 pieds. De plus, nous avons la chance que John Talley, le développeur en charge des problèmes aérodynamiques, ait une formation d'ingénieur aéronautique !

PCFuN : Est-ce que vous collaborez avec de vrais pilotes qui donnent leur opinion ?

W. Spector : Nous avons pas mal discuté avec les pilotes du *Old Rhinebeck Aerodrome* de New York. Ce sont des gens qui pilotent des appareils de la Première Guerre mondiale restaurés ou reconstruits mais la plus grande masse d'information provient des livres. D'ailleurs, si parmi vos lecteurs il y a des pilotes de biplans, nous serions intéressés par leurs commentaires. ◆

Merci à Karine Dognin et à toute l'équipe d'Electronic Arts pour leur aide.



W.O.G. FACE À SES CHALLENGERS

La sortie de Wings of Glory est l'occasion de faire le point sur les simulateurs de combat de la Première Guerre mondiale. À l'exemple de Snoopy sur sa niche, ajustez vos lunettes de vol sur votre serre-tête de cuir et préparez-vous pour le décollage...

À tout seigneur, Von Richtoffen était baron, tout honneur. *Red Baron* sorti en 1990 a été un immense succès pour Dynamix et reste encore une référence pour nombre de joueurs. Force est de reconnaître qu'il a pris un coup de vieux avec l'arrivée de *Wings of Glory* (W.O.G.). Pourtant, si les vues extérieures des appareils et des décors sont sommaires, celles des postes de pilotage ne sont toujours pas ridicules. En plus d'une carrière possible dans les deux camps, l'éditeur de mission offre des possibilités innombrables puisque tout, ou presque, peut être paramétré. Une option géniale permet, lorsqu'on

RED BARON

devient capitaine ou *Rittmeister* de peindre le fuselage et les ailes de son avion aux couleurs de son choix. En fait, le principal handicap de Red Baron est qu'il se limite au combat aérien. Après avoir vibré aux attaques de trains, de véhicules blindés, *etc.* de W.O.G., on attend avec d'autant plus d'impatience la sortie de *Red Baron II* prévue fin 1995. Au fait, M'sieur Dynamix, pourquoi quand on achète un de vos produits en France n'a-t-on pas systématiquement la documentation épaisse fournie aux États-Unis ? Si on est pas censé savoir lire, on aimerait au moins pouvoir regarder les images... ◆

Éditeur : Dynamix. Existe en compilation chez Ubi Soft (c'est une affaire !).

DAWN PATROL

ÉGRATIGNÉ dans **PC FUN** n°1, *Down Patrol* ne bénéficie pas de nos faveurs. Il offre pourtant les plus beaux graphismes disponibles sur le marché pour un simulateur de cette période, et même au-delà. Pas de doute, c'est bien du SVGA ! Malheureusement, ces superbes graphismes sont mis au service d'une carrière trop courte et sans grand intérêt. Ce jeu est l'illustration même du grand débat « graphisme ou jouabilité ? ». On a envie de répondre qu'un jeu beau mais pas très prenant, c'est un peu comme une belle fille sans charme... À noter, une présentation originale, puisque ce *soft* se feuillette à l'écran. Pour le reste, le *driver* SVGA est galère à installer et l'ergonomie laisse à désirer. Dawn Patrol est un beau jeu d'arcade à réserver aux fous d'aviation (comme moi) et aux amateurs de belles images. ◆

Éditeur : Empire. Distribué par Ubi-Soft (Tél. : (1) 48 18 50 00).

KNIGHTS OF THE SKY

LE but avec ces « Chevaliers du ciel » (mais où sont *Tanguy et Laverdure* ?) est de devenir l'as des as. C'est-à-dire le pilote, toutes armées confondues, possédant le plus de victoires aériennes. Si un as virtuel vous fait de l'ombre, vous pouvez lui lancer un défi plutôt que d'attendre que le hasard vous mette en présence. De plus, malgré son propos, *Knights of the Sky* permet l'attaque des bases ennemis. Complètement dépassé graphiquement, ce jeu est toujours aussi prenant. Un grand défaut aurait dû l'empêcher de figurer ici : il ne tourne correctement que sur un 386 (c'est le monde à l'envers !) et les avions sont trop vulnérables aux tirs. **PC FUN**, dans sa grande bonté, vous fourni sur le CD qui accompagne ce numéro un *patch*. Il vous permettra de faire tourner ce *soft* sur n'importe quelle machine et corrige le problème des tirs. Attention : Knights doit sortir bientôt dans la collection Kixx diffusée en France par U.S. Gold à... moins de 100 F ! ◆

Éditeur : Microprose. KIXX est distribué par U.S. Gold (Tél. : (1) 41 06 96 70).

GRATUIT !

L'envoi du CD-Rom

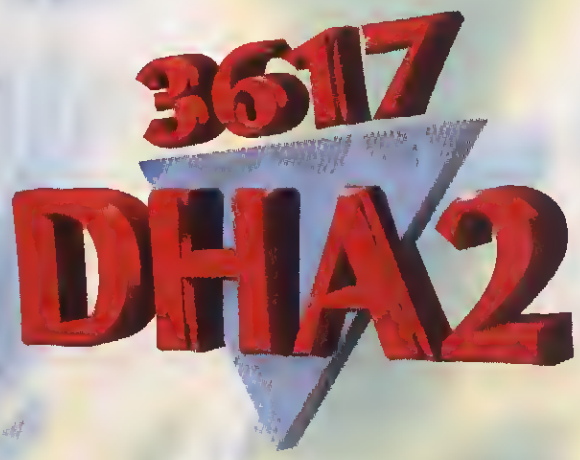
Retrouvez les meilleures séquences érotiques de SOPHIE FAVIER sur un CD Rom explosif !

© Seven 7

Demandez-le GRATUITEMENT sur le 3617 DHA2 !!! (CD-Rom N°1 avec de nombreuses autres animations de charme !)

Disponible également, un CD-Rom des meilleures compiles HOT du moment ! (CD-Rom N°2)

Plus de 800 Mo d'animations à vous faire ROUGIR !!!



VENUS

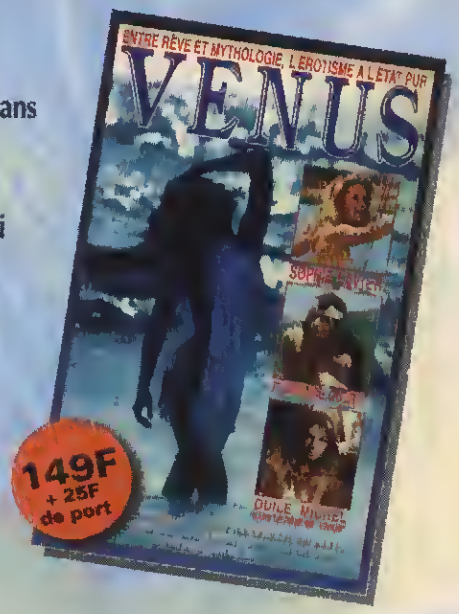
sur votre magnétoscope !

Les séquences de Sophie Favier sur CD-Rom vous ont plu ?

Vous pouvez voir le film en entier, plein écran, avec une qualité d'image maximale sur votre magnétoscope en commandant la K7 vidéo !

Interdit aux moins de 16 ans

Envoi sous pli discret



Bon de commande à retourner accompagné de votre règlement (à l'ordre de SEVEN7) à : DISKIMAGE - 135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris

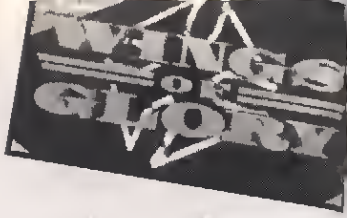
Je commande la cassette vidéo "Vénus" au prix de 174 F (149 F + 25 F de port) et certifie avoir plus de 16 ans.

Nom..... Prénom .....
Adresse .....
CP..... Ville..... Pays.....
Je règle par :

❑ *Chèque* ❑ *Mandat* ❑ *CCP*
(à l'ordre de SEVEN 7)

Signature :

* 5.48F/mn



Dossier réalisé par laurent GUERDER

Wings of Glory et Histoire

DEVANT l'indigence de la documentation du jeu, quelques recherches s'imposaient pour en savoir plus. Le héros de *Wings of Glory* (c'est à dire vous) commence sa carrière dans l'armée de l'air britannique avant de rejoindre les rangs de l'armée de l'air américaine. D'autres volontaires servirent dans les rangs français. Entre eux, une différence de traitement s'opérera dès le début de la guerre.

En août 1914, des citoyens des États-Unis résidant en France se sont engagés pour devenir pilotes au service de la France. Parmi eux, se trouvaient des aviateurs d'exhibition comme William Thaw qui avait remonté l'East River en rase-mottes, en passant sous les quatre ponts qui enjambent le fleuve. Ils se retrouvèrent tous dans la Légion étrangère et vécurent la terrible guerre des tranchées. Le gouvernement considérait qu'il y avait déjà trop de candidats français pour gaspiller des appareils avec ces Américains ! Le fils d'un milliardaire de la Nouvelle-Angleterre fit basculer ces données. Grâce à ses relations, Norman Prince obtint la création de l'America Squadron, dénommé officiellement N 124 dans l'armée française. Les officiers seraient français et les pilotes américains.

Réédition de 1988 par Texas A & M University Press. Ce journal de MacGavor Grider, disparu en juin 1918, a été complété et édité par Springs en 1926.

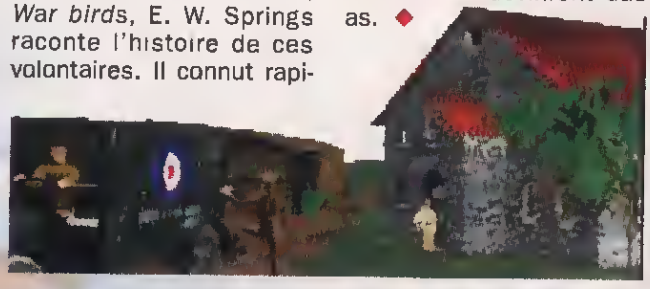
Le 18 mai 1916, Kiffin Rockwell de « l'escadrille américaine » livra son premier combat et apporta la première victoire à son unité. Rapidement, il devint très populaire et outre-Atlantique plusieurs journaux publièrent ses lettres et relatèrent ses exploits. Sa mort, quatre mois plus tard, donna l'occasion à la presse française d'entamer une propagande intense en faveur de « *ce jeune héros qui allait au combat comme on va au bal* » (tiré de l'*Illustration*) et de ses camarades venus défendre la liberté. Son corps fut retrouvé criblé de balles *Dum-Dum*, interdites par les lois de la guerre et les Alliés engagèrent une campagne de propagande dénonçant la sauvagerie des Allemands. De leur côté, ceux-ci protestèrent avec véhémence auprès de l'ambassadeur des États-Unis à Berlin et les journalistes allemands multiplièrent les articles en s'indignant qu'il exista une escadrille « de mercenaires américains » au service des Français. Entretemps, les pilotes américains avaient choisi leur emblème, une tête de Sioux. Le 2 décembre 1916, ils devinrent officiellement l'escadrille Lafayette. Ils jouissaient d'un grand prestige et les plus grands as alliés, comme Guynemer, ne dédaignaient pas leur rendre visite. En fait, leur mess était le meilleur du front. Grâce au généreux soutien de William K. Vanderbilt, richissime homme d'affaire américain devenu leur « sponsor », ils avaient engagé l'ancien chef-cuisinier du Ritz de New-York ! Sur les sept premiers pilotes de l'escadrille Lafayette, seuls trois finirent la guerre vivant.

Le 2 avril 1917, les États-Unis déclarent la guerre à l'Allemagne, mais les pilotes américains n'arrivèrent pas du jour au lendemain... Le plus grand as de l'escadrille Lafayette, Raoul Lufbery, ne fut nommé commandant de la 94e Aero Squadron américain qu'en janvier 1918. Le 19 mai, son Nieuport 28 s'enflamma sans raison apparente et entraîna dans la mort le pilote franco-américain aux dix-sept victoires. Son successeur à la tête de l'escadrille, Eddie Rickenbaker, finira la guerre avec vingt-deux victoires et deviendra l'as des as améri-

❶ **Insigne de l'escadrille Lafayette.**
❷ **Insigne du 94e Aero Squadron.**

Les Français ont été les premiers à mettre des cocardes sur leurs appareils. Dès novembre 1914, suite à de nombreuses méprises, les Anglais les imitèrent. Les Américains changeront plusieurs fois d'emblème national de 1917 à nos jours.

cains.
À côté de ces pilotes qui bénéficiaient de toute la publicité de l'époque et qui sont passés dans l'Histoire, les volontaires servant chez les Anglais faisaient tristes figures. La presse américaine relatait rarement leurs exploits et ils demeurèrent pour la plupart inconnus longtemps après la guerre. Les Américains du *Royal Flying Corps* (RFC) étaient souvent affectés aux secteurs les moins prestigieux du front. Pourtant, un quart d'entre eux furent tués et un tiers blessés.
Un homme allait essayer de leur rendre justice. Elliot White Springs avait été l'un de ces volontaires servant dans le RFC et il devint le commandant de la 148e Aero Squadron. Cette escadrille, bien qu'elle arriva trois mois après la 94e sur le front, eut à la fin de la guerre presque autant de victoire qu'elle. Dans un ouvrage publié en 1926, *War birds*, E. W. Springs raconte l'histoire de ces volontaires. Il connut rapidement le succès littéraire, mais ne pu jamais changer l'appréciation de ses contemporains sur ceux de leurs compatriotes qui avaient servis chez les Anglais. Les pilotes américains remportèrent au total sept cent soixante dix-sept victoires et quatre vingt d'entre eux devinrent des as. ◆

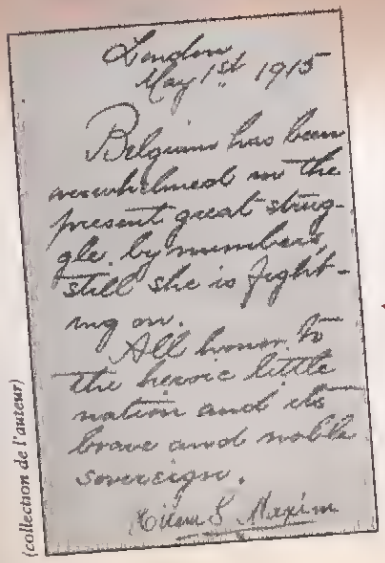


On achève bien les chevaux

Le 25 novembre 1916, le pilote italien Francesco Baracca devient un as. Il fait peindre sur son Nieuport son emblème personnel, un cheval cabré, qu'il conservera pendant toute sa carrière. À sa mort, le 19 juin 1918, il est le plus connu des pilotes italiens avec trente-quatre victoires. Après la guerre, sa mère offrira le déjà célèbre cheval à un jeune coureur, et bientôt constructeur, automobile, Enzo Ferrari. ◆

Guerre et bénéfices

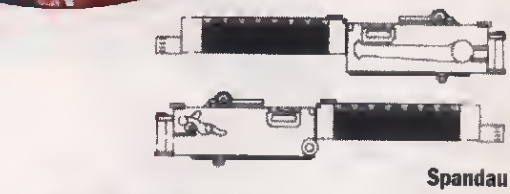
EN inventant la mitrailleuse moderne, en 1884, Hiram Maxim allait changer l'aspect des batailles terrestres, puis aériennes. Dès 1915, des appareils des deux camps étaient équipés des dérivées de son invention avec notamment la Vickers chez les Anglais et la Spandau chez les Allemands. Cette dernière version tirant son nom de la ville ou elle était construite. Au total, dix armées utilisèrent la mitrailleuse brevetée par Maxim au cours du conflit. Pour le seul groupe Vickers, sans parler des filiales françaises ou russes, les bénéfices de 1914 à 1918 s'élevèrent à trente milliards de francs de l'époque ! Maxim fut également un pionnier de l'aviation, mais contrairement à Clément Ader, il cherchait à développer un appareil à contrainte mécanique, s'inspirant des battements d'ailes d'un oiseau. Il abandonnera ses recherches avant que les frères Wright n'effectuent leur premier vol en 1903. ◆


London
May 1st 1915
Belgium has been annihilated in the present great struggle by numbers, still she is fighting on.
All honor to the heroic little nation and its brave and noble sovereign.
Hiram S. Maxim

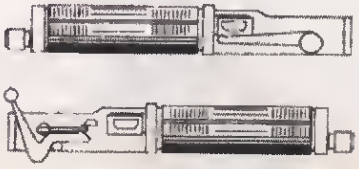
(collection de l'auteur)

◀ *Londres, 1er mai 1915.*
« La Belgique a été écrasée dans la grande lutte actuelle par le nombre, cependant elle continue à combattre. Honneur à l'héroïque petite nation et à son brave et noble souverain. »
signé : Hiram S. MAXIM (1840-1916)

Le fokker Dr.I et ses mitrailleuses Spandau. Contrairement à la légende, le Baron rouge ne remporta que 19 de ses 80 victoires sur cet appareil.



Spandau



Vickers

LucasArts repart en Guerre dans les étoiles avec ce Dark Forces au nom évocateur. Toutefois, il ne s'agit plus d'un simulateur de combat galactique par vaisseaux interposés comme lors des précédents softs. Vous êtes désormais seul, à pied et armé d'un pistolet laser, dans l'enceinte des forces de l'Empire. Et ça va chauffer !

- **GENRE : Aventure/Action.**
- **ÉDITEUR : LucasArts.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 386 DX, 8 Mo de RAM, lecteur de CD-ROM et 66 Mo sur le disque dur. CONSEILLÉE : 486 DX et lecteur CD-ROM 2x.**
- **PRIX : Environ 400 F.**

L'étoile de la guerre !

DARK FORCES

QUE se passe-t-il dans la salle de test ? Depuis plusieurs heures, la terreur est apparue au sein de la rédaction. Des rumeurs de disparitions ne font que l'attiser. Parfois, le cliquetis des claviers est déchiré par un sinistre beuglement glaçant la moelle épinière des rédacteurs. À ce moment, un drôle de manège se met en place. Laurent affublé d'une tunique brune et d'une barbe blanche, à la Ben Kenobi, se lève pour pénétrer dans le sanctuaire maudit. Il revient peu après avec à nouveau la même phrase : « *Je lui ai parlé, il se calmera !* ». Vous l'avez devinez, on m'a confié le test de *Dark Forces*. À ce stade de ma mutation, je peux encore témoigner.

Dark Forces vous place d'emblée dans la peau d'un mercenaire soutenant l'Alliance rebelle. Après avoir volé les plans de l'Étoile Noire, vous apprenez qu'un projet plus démoniaque encore se prépare. L'amiral Mohc, sous l'égide de Dark Vador, prépare une armée de *Stormtroopers* robotisés appelés *Darktroopers*. Bien entendu, c'est à vous qu'incombera la lourde tâche de faire avorter celui-ci (le projet, pas l'amiral). As de la guérilla, vous visiterez ainsi une quinzaine de niveaux avant d'arriver à vos fins. Et de la patience, il vous en faudra.

LucasArts, fidèle à sa tradition (combien d'heures avons-nous vibrés sur *X-Wing* et *Tie Fighter* ?), place en effet la barre très haut. Ce jeu n'est pas seulement un clone de plus engendré par le phénomène *Doom*. Au contraire, Dark Forces regorge d'innovations ! D'abord, le jeu est d'une grande qualité graphique et très bien réalisé. Les textures sont très

Une mine bien utilisée peut se révéler très meurtrière.

Le canon d'assaut sera l'arme la plus puissante que vous serez amené à utiliser.

Le mortier dispose d'une puissance de feu plus qu'appréciable.

Les Stormtroopers nécessitent plusieurs coups avant de s'écrouler. Attention aux munitions !

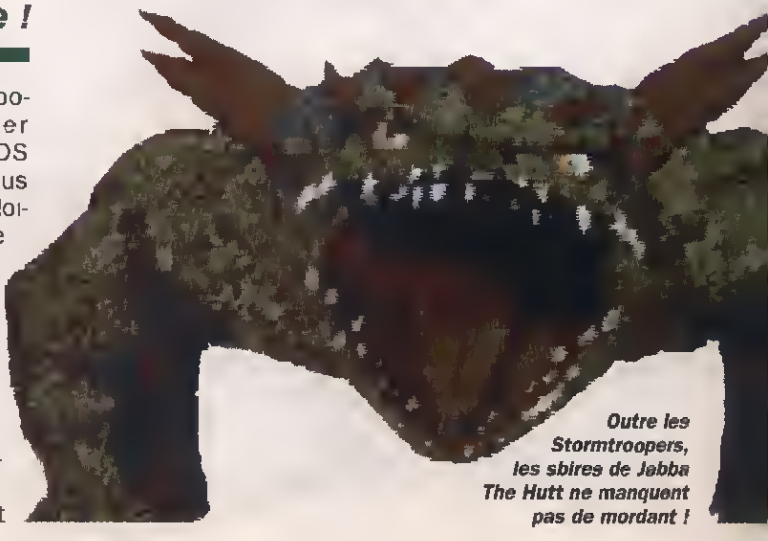
variées et les animations superbes. De plus, vous disposerez de neufs armes différentes tout au long du jeu. Rien d'innovant me direz-vous et pourtant si : il existe pour la plupart d'entre elles deux utilisations possibles. Les détonateurs de mines peuvent être réglés sur une minuterie ou exploser au passage d'un *Stormtrooper*. Anti-personnel, on appelle ça. Quant aux armes à feu, vous pourrez opter pour un tir en batterie ou en rafale et régler la visée en hauteur sur d'éventuels ennemis embusqués sur une corniche ou en bas pour, par exemple, « *blaster* » les minirobots de l'Empire.

L'utilisation de divers objets comme les masques à gaz, les lampes frontales, les lunettes infrarouge ou les chaussures cloutées est également possible, et même conseillée. De manière plus classique, vos munitions sont limitées et vous devrez récolter les chargeurs des *Stormtroopers* abattus.

Toutefois, vous pourrez utiliser vos poings une fois celles-ci épuisées. Notons aussi l'existence de bonus (*extra-life*) à certains endroits. Enfin, même si les soldats et officiers de l'Empire sont omniprésents tout au long des niveaux, signalons qu'il existe une vingtaine de monstres différents dans l'ensemble du jeu. Certains ont fait l'objet d'une finition particulière, les *DarkTroopers* volants du dernier niveau modélisés en 3DS sont superbes. Comme vous l'avez compris, afin d'exploiter pleinement l'univers de *la Guerre des Étoiles*, chaque niveau sera prétexte à des missions. Vous en apprendrez ainsi un peu plus sur l'intrigue à chaque fois. Le tout, bien sûr, est entrecoupé par des scènes cinématiques.

En plus d'être relativement grands, les niveaux sont assez variés. Vous serez ainsi amenés à visiter des égouts, à combattre les sbires de Jabba The Hutt (le petit mangeur de pizzas), à affronter des robots et même à vous infiltrer dans un *Star Destroyer*. Heureuse-

Une ambiance capable de nous faire oublier la prochaine trilogie !

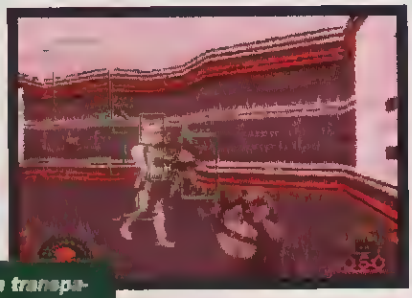


Outre les Stormtroopers, les sbires de Jabba The Hutt ne manquent pas de mordant !

Dans la plupart des missions, vous serez amené par ce vaisseau en arrière-plan. Le regagner sera plus dur !

Dark Forces Vs Heretic. Possédant des textures aussi belles que celles de Descent (c'est tout dire), Dark Forces remporte le match d'une large tête. L'univers de la Guerre des Étoiles et les missions proposées le rendant plus prenant qu'Heretic. Cependant le fait qu'il n'y ait pas d'option réseau le destine aux joueurs solitaires. Un handicap que ne possède pas son challenger direct. Bien entendu, cela laisse une place privilégiée à Heretic (le top de ce qui se fait actuellement en multiplayer). Dommage que LucasArts n'ait pas saisit l'occasion... Quoiqu'il en soit et n'en déplaise aux Falcoziens (tribu de joyeux lutins gambadant dans les steppes en éructant des « Wacky, Wacky »), votre choix sera vite fait si vous devez jouer en solo. ◆

En soi, il faut bien monter un jeu...



La Map en transparence permet de se repérer idéalement sans surprises.

ment, vous disposerez d'un *auto-mapping* assez bien fait qui possède surtout l'avantage de pouvoir être suivi en transparence sur l'écran principal. Attention, certains passages réclament une grande dextérité. Non content de devoir longer d'étroites corniches, de sauter sur de petites passerelles, vous devrez éviter les pièges existants (des pales tournoyantes, etc.). De plus, la difficulté est présente et la célèbre technique du Dr Bourrin — je vois donc je tue — ne sera pas simple à appliquer. Il vous faudra procéder au coup par coup, certains endroits ne comprenant pas moins d'une dizaine de *Stormtroopers* ! Autant dire que l'ajout de tous ces facteurs fait que la sauce prend à coup sûr.

Dark Forces se distingue de ses concurrents par l'ambiance qu'il dégage. C'est carrément grandiose ! Pourtant je n'ai pas encore cité le véritable ciment de celle-ci : l'environnement sonore. Les bruits des lasers qui fusent sont entrecoupés par des trépidations de robots (imaginez les cris de R2D2). Tout ceci avec en arrière fond, la sempiternelle musique de la Guerre des Étoiles (est-il possible que l'on s'en lasse ?). Dans certains niveaux en extérieur, le silence d'après combat fait place au bruitage d'un vent que l'on imagine glacial. Mais ai-je parlé des nombreuses voix digitalisées présentes dans le jeu ? Les *Stormtroopers* ne manqueront pas de vous invectiver (« *Hey, rebel scum, surrender immediatly !* ») et vous entendrez vos pensées lors des moments cruciaux. Enfin, en option, vous aurez le choix entre trois niveaux de difficultés et une pléthore de réglages techniques (*gamma correction, detail level*, etc.). Vous voilà prévenus et que la force soit avec vous !

Bruno Cardot

17 SEUL — **0** EN RÉSEAU

- L'ambiance.
- Les animations.
- Les niveaux.

- Pas d'option réseau.
- Pas de sabre laser.

Actuellement le meilleur du genre !

AVIS **Dark Forces est la preuve que l'on n'a pas besoin de faire dans le sanglant pour être saignant ! Intelligemment conçu et dégageant une ambiance d'enfer, ce serait se méprendre que de n'en faire qu'un clone de Doom ! L'aventure et les nombreuses améliorations dont ce jeu peut se targuer le rendent beaucoup plus prenant que son géniteur conceptuel (houlala, le mot y fait mal). Il ne manque plus que la possibilité de manier un sabre laser et de jouer en réseau pour qu'il soit parfait !**

PC FUN

Créez - Jouez - Découvrez - Optimisez

ABONNEMENT

◆ Plaisir
◆ Passion
◆ PC

enfin réunis dans

PC FUN !

Abonnement Passion

11 numéros de PC FUN
+ 1 CD-Rom avec chaque numéro

290 F au lieu de 385F

Bulletin d'abonnement

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : ..... Pays : .....
Date de noissance : .....

Oui, je m'abonne à PC FUN pour 11 numéros ou prix de 290F (étranger 410F) au lieu de 385F
Je règle aujourd'hui par : ❑ chèque (à l'ordre de MÉDIALOISIRS) ❑ mandat lettre ❑ virement postal CCP Paris 0147899020

Date : ..../..../ 1994 Signature :

Bon à retourner à PC FUN - Service abonnement - 36, rue de Picpus 75012 Paris tél : 16 (1) 43 42 00 60

CL03

C'est beau, c'est Doom ? Non, Heretic ! Envie d'une petite promenade moyenâgeuse après de longues heures passées dans les bases futuristes doomiennes ? Allez, un p'tit coup de baguette magique et pouf ! Nous voilà téléporté en ces âges farouches qui ont décidément besoin d'un petit nettoyage de printemps.

- **GENRE : Action.**
- **ÉDITEUR : Id / Raven Software.**
- **LANGUE : Anglais.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 DX 33, 4Mo de RAM. CONSEILLÉE : 486 DX2 66.**
- **PRIX : Non communiqué.**

Rise of the Triad's Death, la suite

HERETIC

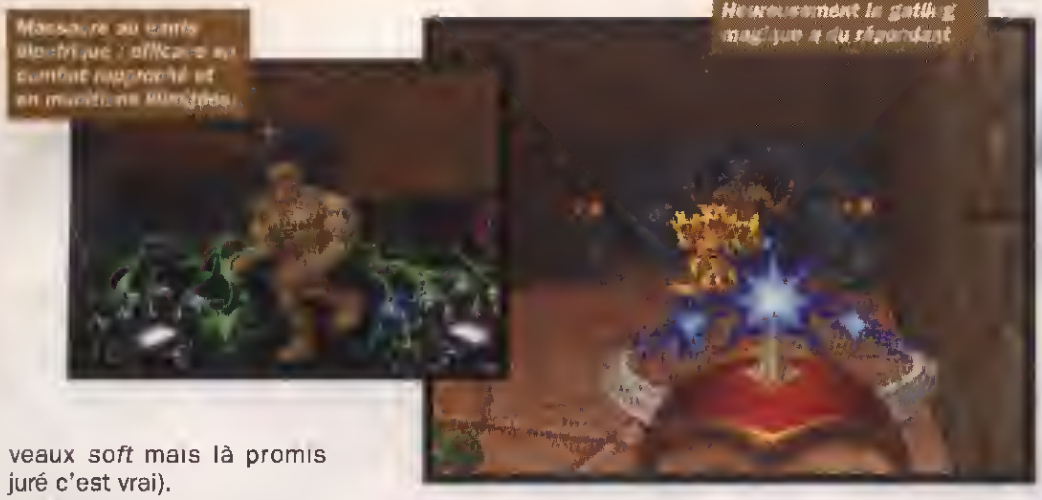
NON, décidément la vie de pourfendeurs de monstres n'est pas de tout repos. Vous venez juste d'achever le dernier vilain pas beau de *Doom* que déjà de nouveaux compagnons de jeux se pointent à l'horizon de votre écran. Cette fois-ci, changement de décor, *Heretic* vous plonge dans un univers médiéval fantastique peuplé de redoutables créatures du chaos. Catapulté dans ce monde moyenâgeux vous réalisez bien vite que face à un golem à la « force colossale », un nécromancien lanceur de sort, des morts vivants au mordant bien réel, voir de gros vers de terre grognons (et je vous passe les énooormes minotaures), l'empoignade risque d'être chaude.

Le sort de l'évitation est bien pratique pour atteindre des endroits inaccessibles mais gare à la chute.

Engagez-vous qu'ils disaient. Ouais, ben quand on voit l'équipement fourni on rigole moins. Avec un bâton en bois, on a beau être le cousin de Merlin l'enchanteur, y a comme un malaise. Et oui, oubliée la *gatling* et le double canon scié, c'est de magie dont il va désormais être question. Dès les premiers pas dans ce pittoresque décor, force est de constater que si le moteur du jeu est identique à celui de Doom, quelques améliorations ont été apportées.

Désormais, il est possible de lever et de baisser la tête, incroyable, non ? Pratiquement, cette option peut s'avérer très utile lorsque l'on est attaqué par une horde de gargouilles volantes ou bien pour surprendre un ennemi en contrebas (comment ça, je devrais avoir honte ?).

Les décors sont eux très rustiques. Du bois, de la pierre et encore du bois... Y a pas à dire, c'est classe la vie de château ! Les effets de lumière ont été améliorés : des ombres inquiétantes se promènent sur le sol et lorsque vous pénétrez dans une salle obscure, il est possible d'utiliser la flamme vacillante d'une torche, histoire de ne pas mettre les pétons n'importe où. Les textures ? Elles sont carrément les plus belles jamais vues (ouais, je sais on vous dit ça à chaque nou-



Un duel qui s'annonce flamboyant. Heureusement le gatling magique a du répondant

Massacre au canon électrique : efficace au combat rapproché et en mouvement illimités.

veaux *soft* mais là promis juré c'est vrai).
Magicien oblige, vous disposerez d'un arsenal de sorts et des potions que vous pourrez sélectionner dans votre sac. Il est ainsi possible de se rendre invisible, de décupler sa puissance de feu, etc. Je ne résiste pas, il faut que je vous parle d'un sort vraiment grandiose. On peut transformer son pire ennemi en vulgaire poulet. C'est pas fendart ça ? Imaginer un peu en réseau, la tronche de votre pote réduit en impuissant volatile : un morceau d'anthologie !

Imaginer un peu, la tronche de votre pote réduit en impuissant volatile

Vous vous posez encore des questions sur l'armement ? Si vous pouviez voir le sourire jusqu'aux oreilles de Thierry lorsqu'il a obtenu le lance-balle métallique ! Sérieusement vous pouvez sans crainte troquer votre lance missile.
L'ambiance du jeu, moins morbide que celle de Doom est tout aussi efficace. Des rires diaboliques résonnent dans les couloirs, les nécromanciens entonnent leurs incantations d'une voix d'outre-tombe (dans le genre subliminal), les gargouilles hurlent avant d'attaquer, bref on s'y croit vraiment : c'est stressant mais réellement prenant.
Le but du jeu ? Ben, c'est toujours de trouver la sortie du niveau. Pour y parvenir il faudra trouver des clés qui ouvrent les portes qui, vous l'avez deviné, sont fermées (ils sont forts quand même les lecteurs de **PCFuN** !).
Tout comme dans Doom, vous aurez recours à des téléporteurs et vous découvrirez des salles secrètes pleines de Nesquik (par ici les bonus !). Il faudra actionner des ascenseurs et piquer une petite tête de temps en temps dans des eaux turbulentes. Vous l'aurez compris l'imagination n'est pas le point fort de ce jeu. Les empêcheurs de massacrer en rond ne sont pas très variés et la routine du gros Bill s'installe vite (on tue les monstres, on prend le trésor et rebelotte). Les armes ont certes changé d'aspect, mais en fait il n'y a aucune véritable nouveauté (à part le sort « poulet rôti ») : et pourquoi pas de beaux sorts à la *Lands of Lore* ? Bien sûr, on peut toujours jouer en réseau, c'est évidemment démentiel et rien que ça, fait de Heretic le jeu à posséder si Doom vous a laissé sur votre faim.

Frédéric Lebris

Y'a une petite bombe à naturalisant bien placée : quand elle veut bien Bruce !

Avis **Évidemment c'est la qualité Id, pourtant il n'y a pas beaucoup d'idées de qualité ! Si vous êtes atteint de « doomite aiguë » alors ce nouveau challenge vous accrochera sûrement, pour peu que vous acceptiez de troquer votre cher fusil à pompe pour une arbalète. Vu la qualité des jeux shareware, on devient de plus en plus exigeant et Heretic ne se démarque malheureusement pas du lot. Certes, il est techniquement le meilleur pour la jouabilité, mais il lui manque le souffle de l'aventure. C'est pourquoi je suis déçu et donc un peu sévère. Vivement le prochain !**

ATMOSPHERE

C'est la guerre dans le monde des jeux à la Doom. Tous les éditeurs se lancent dans la bataille pour détrôner Id. L'apogée était atteinte avec Rise of the triads qui personnellement me consterne (ho, ho ! Devant la mine patibulaire da certaine, un repli stratégique s'impose !), puis vint interplay avec Descent (également distribué en shareware), et bientôt Dark forces de Lucasarts qui s'annonce vraiment palpitant, ou encore Cyclones de SSI. Heretic débarque sur nos micro et monte sur le podium mais sans apporter de réelles innovations : il risque de ne pas tenir le choc très longtemps ! C'est certain les gars de chez Id n'ont pas forcé leur talent. La rumeur court qu'ils bossent sur un projet nommé Quake avec un tout nouveau moteur orienté 3D : ça va faire mal !

15/20 SEUL — **17/20 EN RÉSEAU**

- C'est très bô !
- Le mode poulet en réseau.
- La gestion des sorts.

- Un p'tit air de déjà vu.
- Moins stressant que Doom.

Doom et les chevaliers de la Table ronde

Devant le succès du concept shareware et des jeux à la Doom, des éditeurs « classiques » commencent à s'intéresser à ce mode de distribution. Une version shareware du dernier Interplay, comprenant sept niveaux et l'option multijoueurs de base est ainsi disponible depuis quelques semaines. Vive les modes !

- **GENRE : Action doomienne.**
- **ÉDITEUR : Interplay/Ubi Soft.**
- **LANGUE : Anglais.**
- **CONFIGURATION MINI. : 386 DX 33 avec 4 Mo de RAM (sans détail et petite fenêtre).**
  CONSEILLÉE : 486 ou Pentium, 8 Mo de RAM, joystick (Thrusmaster/Gravis Phoenix/Cyberman gérés), carte son 16 bits avec support General MIDI conseillé.
- **PRIX : Environ 400 F.**

Les prémices du virtuel

DESCENT

LE premier jour, ID Software créa *Doom* et la lumière fut. ID Software vit alors que cela était bon, il ordonna que les Dooms croissent et remplissent la terre. Jamais commandement divin ne fut mieux suivi, je doute qu'il existe aujourd'hui un seul PC qui n'ait pas un émule « doomesque » sur son disque dur. Pardon ? Vous n'en avez pas... Vous le faites exprès ou quoi ! Ce ne sont pourtant pas les émules qui manquent. Uniquement dans ce numéro de PC FUN, on en décompte trois : *Heretic*, *Dark Forces* et *Descent*. C'est à ce dernier que ces deux pages de test sont consacrées.

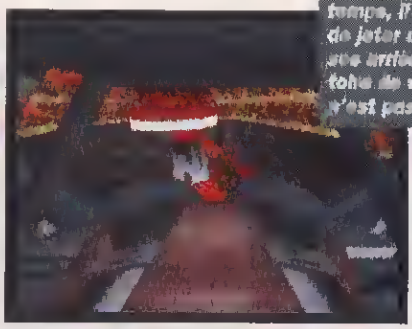
Ah ! Le générateur enfin. L'affronter dans les premiers niveaux, il est ensuite protégé par des boss aussi impressionnants qu'intelligents.

Développé par Interplay, Descent est sans doute le premier à réellement innover et à apporter quelque chose au concept Doom. Pour une fois, les concepteurs ne se sont pas contentés de déplacer le décor, de changer les armes et d'enrober le tout d'une aura d'originalité (si, si, on peut « enrober d'une aura » un jeu vidéo comme on enroberait une charlotte de chocolat chaud pour progressivement recouvrir sa surface moelleuse... Bon sang c'que j'ai faim).

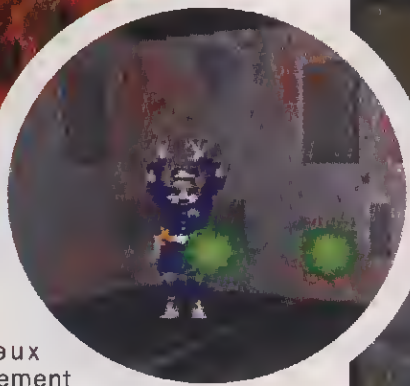
Dans Descent vous ne vous déplacez pas sur une surface plane mais en apesanteur, ce qui a le mérite d'être logique puisque vous pilotez un vaisseau. Les niveaux ont été dessinés en trois dimensions et sont plus tortueux les uns que les autres. Au point qu'il est bien difficile de croiser son adversaire en mode multijoueurs. Comme dans un simulateur de vol, vous pouvez tourner sur vous-même et emprunter des passages situés au-dessus ou en dessous de vous. De quoi choper le tournis ou tomber fou ! D'autant plus que le maniement de votre vaisseau est assez complexe.

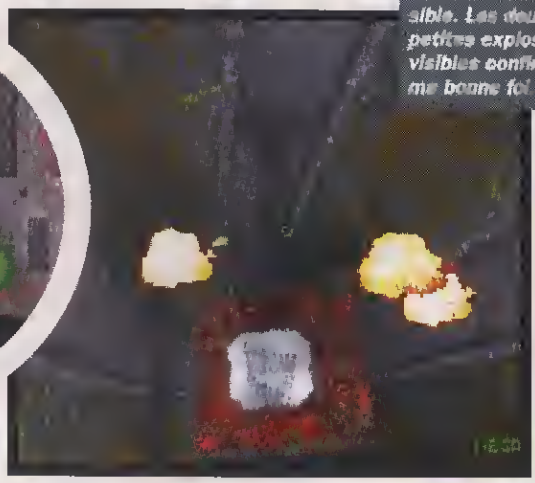
Les plus attentifs auront noté la brève allusion à un mode multijoueurs quelques

Ce vaisseau vous balance une paire de missiles à chaque attaque. Radical ! Admirez au passage, la texture de la lave.



De temps en temps, il est utile de jeter un œil sur sa arrière, histoire de voir si l'on n'est pas suivi.





Vous ne voyez rien ? C'est normal, le vaisseau ennemi est invisible. Les deux petites explosions visibles confirment ma bonne foi.

lignes plus haut. C'est à présent une option indissociable du style Doom. Ne pas pouvoir relier deux PC pour éclater son p'tit frère à Descent, ce serait comme ne pas pouvoir ajouter du chocolat chaud sur une charlotte (je sais, je fais une fixation). La structure torturée des niveaux et la présence de caches secrètes sont autant de particularités favorisant les embuscades et autres ruses diaboliques (pauvre Yann) au détriment de la confrontation quasi immédiate et brutale de jeux comme Heretic ou *Rise of the Triad*. À noter aussi la possibilité de s'envoyer des messages d'encouragement du type : *« Avec ton crâne, je ferais un porte-bougie »* et celle de créer des macros. Pour les pacifiques, sachez qu'il existe une option de jeu en coopération... Mais il faut avouer qu'en *deathmatch*, mieux vaut connaître les niveaux pour réellement s'amuser, sinon on passe son temps à errer dans les dédales 3D en espérant tomber par hasard sur son adversaire.

Une nouveauté amusante consiste à pouvoir faire perdre toutes ses armes à son adversaire, puisqu'une fois le générateur détruit, il faut rejoindre avant la fin d'un compte à rebours la porte de sortie. L'astuce consiste alors à foncer vers la sortie une fois son méfait commis et à attendre l'ennemi jusqu'à la dernière seconde pour l'empêcher de passer ! Bien entendu, ce dernier a pu entendre le son caractéristique des tirs du générateur (à moins que vous ne jouiez avec un casque, mais là il faut vraiment être vicieux) et s'embusquer près de la porte de sortie provisoirement fermée ou mieux, truffer de mines sa voie de retraite (le pied !).

Quoi déjà 4 000 signes ! Argh, j'ai plus de place. Vite, vite : les textures sont superbes et innombrables (admirez la lave !), les armes sont nombreuses (cinq sortes de lasers et de missiles), les vaisseaux ennemis variés et animés à la perfection, les bonus pullulent (invisibilité, invulnérabilité, clés, etc.) et enfin Descent intègre un système de captures d'écran et une option « magnétoscope » afin de créer ses propres démos.

Thierry Falcoz

AVIS

Interplay signe un excellent produit en marge de sa production habituelle plus axée Aventure/Simulation (Star Trek). Descent séduit d'abord par son environnement tridimensionnel encore jamais utilisé pour ce type de produit permettant au joueur d'évoluer au cœur de structures immenses et complexes. Ensuite ce sont les textures très colorées et la qualité de l'animation (surtout sur un Pentium) qui immergent le joueur à l'intérieur des mines infestées de robots agressifs. Et l'option multijoueurs achèvera de convaincre les plus récalcitrants.

14 SEUL **15** EN RÉSEAU

- Un Doom à 360°.
- Textures flamboyantes.
- Taille des niveaux.

- 486 DX2 66 conseillé.
- Un seul vaisseau.
- Niveaux énormes.

Le virtuel à portée de joystick.

Vous ne vous êtes jamais posé la fameuse question : mais qu'est ce qui me prouve que la terre est ronde ? Les photos satellites, la théorie de Newton ? Bah, trucages et affabulations ! Avec Discworld vous allez partir pour un grand voyage où le délire est roi et l'humour décapant.

- **GENRE : Aventure Concepteur.**
- **ÉDITEUR : Psygnosis (TWG).**
- **LANGUE : Français**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 DX, 4 Mo de RAM, lecteur CD-ROM, carte son.**
CONSEILLÉE : 486 DX 66, 8 Mo de RAM, lecteur CD x 2.
- **PRIX : Environ 400 F.**

Le sorcier et la tortue par Jean de **PCFuN**

DISCWORLD

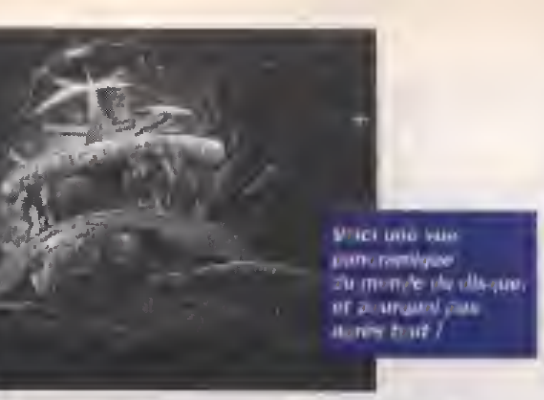
LE monde de *Discworld* est assurément l'un des plus dingues jamais créés sur PC. Cette aventure micro est signée Terry Pratchett, écrivain anglais hyper connu (du genre « traduit en xx langues ») pour ses œuvres fantastiques dans des univers baroques et loufoques. Fermez les yeux et imaginez : un monde féerique, plat comme une crêpe, soutenu par des éléphants reposants sur une tortue géante, A'tuin la bien nommée, dérivant dans l'immensité du cosmos ! C'est pas démentiel ça ?

Vous incarnez l'apprenti sorcier le moins doué de sa génération, dont la maladresse n'a d'égal que la propension à s'attirer des ennuis. Roublard, peureux, moqueur, Rincevent est vraiment l'antihéros type, mais qu'est-ce qu'on s'amuse avec lui ! Sa quête va l'amener à côtoyer des personnages tous plus « *cartoonesques* » les uns que les autres. Du doyen sorcier, coureur de jupons et mangeur de cornichons à la guerrière amazone aux formes avantageuses (ses habits ne tiennent que par la pression des regards insistants que l'on porte sur elle !) en passant par le père No'l, le troll ventriloque, ou encore la mort (qui joue au *Cluedo*), le périple de notre petit merlin va s'avérer riche en rencontres inattendues et terriblement drôles. Lors d'une de ces rencontres, des icones apparaissent pour vous demander l'orientation que vous souhaitez donner à la discussion : amicale, farceuse, interrogatrice ou provocatrice.

En fait, et c'est là un des défauts du jeu, il n'y a pas vraiment de dialogue car il faut utiliser les quatre caractères à tour de rôle et tout cela reste assez passif. Pourtant si vous voulez décoincer vos zygomatiques,

Petite habitation d'Anhk Morpok, c'est beaux hein ? Ça vaut bien les images filmées de certaines grosses productions...

Les compétences acquises par notre héros sont stockées dans une poche et utilisable comme un objet : ici le « pickpocket ».



Voici une vue panoramique du monde du disque, et pourquoi pas après tout !

faites une cure de Discworld. Il ne se passe pas une minute sans qu'un gag très *british* ne vienne troubler votre parfaite concentration. Et si, exténué vous laissez Rincevent seul quelques instants, ce dernier viendra toquer au carreau de l'écran et « voir » si vous êtes toujours là. Les dialogues sont complètement disjonctés.

Le moindre petit reptile pyromane terrorise la population d'Anhk Morpok

On se retrouve à discuter de la mode vestimentaire avec un mendiant, d'espace spatio-temporel avec un singe bibliothécaire, ou encore de code pénal avec le plus grand nain du monde (2 mètres !). Ça part dans tout les sens et comme dirait le doyen : vous pouvez vous attendre à ce que vous pouvez vous attendre (oui, je sais, y a quelque chose qui cloche et pourtant...).

Coup de pot, la réalisation est absolument merveilleuse. Les graphismes sont « tnasrevner », renversant non ? (j'pouvais pas m'en empêcher, désolé). Ce sont de vrais dessins hauts en couleurs dans la lignée des Sierra et Lucasart mais encore plus chouettes. Des scènes cinématiques, sûrement peintes par un petit lutin (si, si !), viennent agrémenter l'aventure et l'on a vraiment l'impression d'être plongé dans un dessin animé. Certes, les anims ne sont pas aussi impeccables que celle de *Days of Tentacle* par exemple, les déplacements dans la profondeur du décor manque de précision.

CD-ROM oblige, tous les dialogues sont parlés mais en anglais. Rassurons les franchouillards, le sous-titrage peut être choisi en français. À ce propos, rendons hommage aux traducteurs qui ont su respecter l'humour, même si quelques jeux de mots semblent être restés de l'autre côté du tunnel. Les voix sont rigolotes et diversifiées, les musiques bien pensées, bref, on nage dans le bonheur ! Venons-en à un point du jeu un peu plus obscur... Petits naïfs, vous ne croyiez tout de même pas que j'allais conclure ce test comme ça, sans même un petit reproche ! Voilà, les énigmes ne semblent pas avoir de liens directs entre elles d'où l'impression que nos investigations dragonesques ne progressent pas vraiment. Ce manque de *punch* dans le déroulement de l'intrigue vient peut être du fait que ce n'est pas une version complètement finalisée que j'ai entre les mains... Quoiqu'il en soit, l'univers magique et plein d'imagination de Discworld, son humour dévastateur et la qualité de sa réalisation en font un incontournable du genre.

Frédéric Lebris

Vous aussi vous n'êtes pas convaincu que la terre soit ronde et bleue comme une orange ? Vous croyez qu'« on » nous cache quelque chose, un secret ancestral : la terre est plate comme une galette ! Le révéler pourrait être catastrophique, imaginez tous ces gens se précipitant au bord de la planète, risquant de tout faire basculer ! Pourtant si vous pensez que le monde à le droit de savoir la vérité vous pouvez rejoindre le groupe de Charles Johnson, président de la *Flat Earth Society* (P.O. box 2533, Lancaster, California 93539, U.S.A.) qui vous dévoilera la face cachée du monde. ◆

AXIS

Maintenant c'est sûr, je vais me plonger dans les bouquins de Terry Pratchett avec délectations. L'univers de Discworld est vraiment singulier et j'aime ça ! L'humour est carrément fantastique, ça en fait un produit un peu plus « adultes » dans le genre. Bon c'est vrai, l'agencement du scénario m'a laissé sur ma faim : c'est moins fouillé qu'un Sierra et la trame de l'histoire semble assez confuse. Cela dit, si vous êtes un fan de jeu d'aventure, je me demande pourquoi vous n'êtes pas déjà chez votre revendeur favori à prier pour qu'il en reste un exemplaire.

15/20

- Du travail d'artiste !
- L'humour complètement givré.

- Les voix en anglais.
- Le scénario un peu facile.

Le jeu qui vous convaincra que la terre est plate.

Les clones de Super Mario kart affluent en masse sur PC. Après Wacky wheels, c'est au tour de Virgin de s'y coller pour nous faire revivre les sensations fortes procurées par les « touchettes » dans les virages et les freinages tardifs. Derrière votre volant, fixez les harnais et écrasez le champignon !

L'écran partagé en deux reste très lisible.

- **GENRE :** Jeu de course.
- **ÉDITEUR :** Virgin.
- **LANGUE :** Anglais.
- **CONFIGURATION MINI. :** 486, lecteur de CD-ROM.
- **PRIX :** Environ 450 F.

Mettez un tigre dans votre PC

SUPERKARTS

APRÈS avoir choisi le mode de jeu, contre l'ordinateur ou à deux joueurs, et avoir choisi son pilote parmi la dizaine proposée, on peut enfin parcourir nos premiers tours de circuit. Les premiers virages sont plutôt délicats à négocier. Mais un peu de persévérance paye rapidement et on apprend vite à maîtriser les trajectoires. Les sensations de conduite sont agréables même si on regrette la quasi impossibilité de prendre les virages en dérapant.

De nombreux bonus parsèment la piste qu'il est fortement recommandé de récupérer. Parmi ceux-ci, on retrouve l'inévitable turbo qui procure une fantastique accélération dans un panache de fumée, les pneus qui permettent de coller à la route, ou encore de précieux deniers qui, additionnés à ceux versés en cas de victoire vont vous permettre d'améliorer votre engin.

Les circuits sont très nombreux et variés. Ils présentent des surfaces d'eau, des virages en épingle, des petits tremplins, ou même de véritables labyrinthes avec plusieurs parcours possibles. Une des options particulièrement amusantes est la possibilité de jouer à deux sur un même écran en écran partagé. La visibilité reste très bonne ainsi que l'animation tout à fait fluide sur un 486. Les graphismes sont suffisamment détaillés pour ne pas engendrer la monotonie avec de nombreuses textures et des décors de fond assez soignés. Vous pourrez même voir la course sous n'importe quel angle grâce à un système de caméras très complet. Malheureusement, celui-ci est rendu assez obsolète à cause de l'impossibilité d'enregistrer la course. Il est en effet impossible de piloter et de jongler en même temps avec les caméras ! Signalons enfin une musique techno assez stressante mais collant parfaitement à l'action.

Stéphane Belin

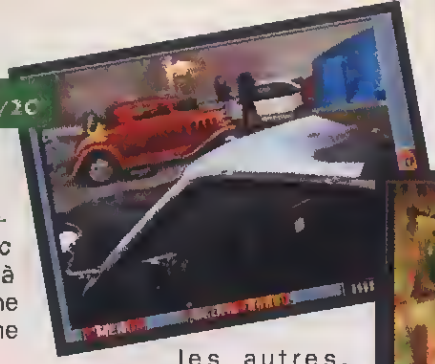
14/20

- La jouabilité.
- La possibilité de jouer à deux.
- Le maniement délicat au début.

À conseiller pour la jouabilité et la vitesse

AVIS **J'ai été très séduit par Superkarts. L'animation ne souffre d'aucun défaut et même si la jouabilité et l'intérêt sont loin d'atteindre ceux de Super Mario kart, ce jeu est sans doute le meilleur du genre sur PC. De plus, la possibilité de jouer à deux sur un écran splité confère un plus indéniable à ce produit.**

Crime Patrol : 08/20



Space Pirates : 04/20

■ ÉDITEUR : Americain Laser Games.
■ PRIX : Moins de 300 F.

CRIME PATROL & SPACE PIRATES

CES 128e et 129e *remakes* de *Mad Dog Mac Cree* ont un air de déjà vu. C'est toujours le même principe hérité de la borne d'arcade : une action en vidéo suggestive. Vous devez dégainer avant le mauvais et épargner les innocents. Seuls les décors et les époques changent. *Space Pirates* remporte la palme du décor le plus miteux d'un jeu de S.F., avec des hangars sensés être des vaisseaux et des pirates plus ridicules les uns que les autres. L'histoire tient en deux mots : l'horrible Talon veut dominer la galaxie. Il a capturé un vaisseau et détient des otages. À vous de les libérer et de trouver les éléments de l'arme ultime qui va le *blaster* dans une autre dimension.

Avec *Crime Patrol*, vous plongez dans la réalité criminelle américaine. Vous commencez par débarrasser la rue des gangs de petits délinquants, puis ce seront les gros *dealers*, les terroristes, etc. Fidèle à la mentalité ricaine, on tire sur tout ce qui bouge pour nettoyer la ville. Une odeur facho plane... La réalisation est bien faite et spectaculaire, vous êtes vraiment au cœur de l'action. La qualité vidéo est assez bonne dans Crime Patrol, meilleure que dans Space Pirates, où par moments on devine plus qu'on ne voit. La sauvegarde, toujours aussi mal conçue, permet de finir le jeu en 1 h mais rien de tel pour vous défouler un petit coup en rentrant du boulot.

Il serait quand même temps qu'American Laser Games se renouvelle un peu pour les scénarios des 131e et 132e épisodes. *S.K.*

Marché international multimédia International Market

Le 2ème Marché International Multimédia de Montréal se tiendra du 24 au 26 mars, Place Bonaventure. Il accueillera les principaux intervenants, producteurs et diffuseurs de CD-Rom, CD-I, vidéodisques interactifs, lecteurs de didacticiels, systèmes électroniques multimédia ainsi que ceux des inforoutes.

Cet événement vise simultanément à rassembler les professionnels et à rejoindre un large public des consommateurs par le choix, la variété des produits et services offerts sur le marché des nouvelles technologies de diffusion de l'information et de l'autoroute de l'information. Il favorisera aussi les acquisitions de droits, notamment entre les marchés américains et européens.

Concours « CD-Rom d'or 1995 »
À l'occasion du M. I. M. les prix CD-Rom d'or seront attribués par un jury international aux meilleures produits exposés. En tout, 8 trophées seront décernés, dont un Grand Prix d'Innovation Technologique et un Grand Prix de la Meilleure Publication Électronique.

Ateliers et tables rondes :
Vendredi 24 mars 1995, 9h à 17h : les technologies CD-Rom, CD-I et réseaux télématiques
Samedi 25 mars 1995, 9h à 17h : les contenus
Dimanche 28 mars 1995, 9h à 17h : les nouveaux marchés

Le M. I. M. est organisé par la Cité des Arts et des Nouvelles Technologies de Montréal.

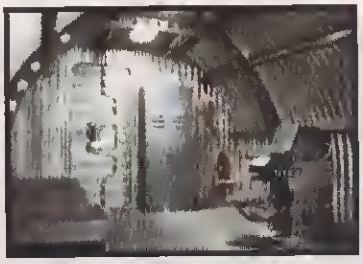
Pour tout renseignement, contactez Robert Yelle au :
Tel : (1-514) 849-1612 Fax : (1-514) 982-0064

Vide poche

Ne tournez pas la page !
Les jeux de ce vide-poche ne sont pas obligatoirement de mauvais produits... L'ensemble de la rédaction a eu beau pactiser avec le diable et tenter de séparer à la lame de rasoir les pages du magazine, tous les jeux ne pouvaient pas tenir dans la rubrique. En avant !

Iron ASSAULT

Le but : tuer plein de robots ennemis à l'aide de missiles. Ce jeu en 3D subjective est d'une laideur qui laisse pantois : les graphismes sont grossiers et ternes, les animations d'une pauvreté ahurissante. Par contre, il est d'une exceptionnelle jouabilité. Mais cela ne suffit pas à le sauver.



Virgin Interactive
Note : 05/20

Pizza Tycoon

Microprose tente de nous faire prendre ce simulateur de multinationale de pizzas à domicile pour un jeu de la série des *Railroad* ou *Transport Tycoon*. Le jeu n'est pas aussi prenant que ceux cités précédemment et n'a pas la même durée de vie... Espérons quand même que nous éviterons *MacDo Tycoon*, *Jordy Tycoon* ou *Baladur Tycoon*.

Microprose
Note : 06/20

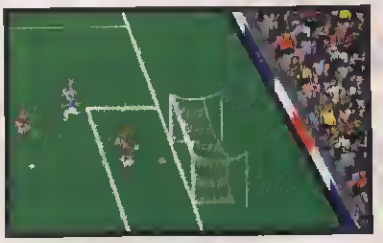
Virtuoso

Ce jeu marque le grand retour d'Elite Corp. sur PC. C'est hélas, un sous-clone de *Doom*, laid, ridicule et plutôt injouable. Vous y incarnez une *star* du *hard rock* pris au piège dans un enfer virtuel. Voilà, voilà...

Elite Corp.
Note : 04/20

Kick Off 3 European Challenge

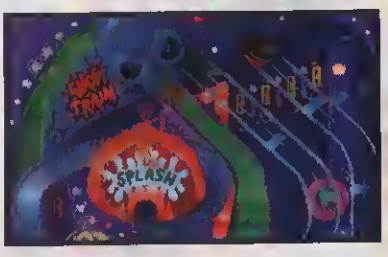
Signé Anco comme les trois premiers, cette suite de *Kick Off* tient compte de toutes les critiques que l'on pouvait formuler envers ce dernier. C'est plus jouable, plus sympa... mais c'est loin d'être le meilleur *foot*.



Anco
Note : 10/20

Psycho Pinball

Un *flipper* de cette trempe, voilà ce qu'il faut pour les amateurs du genre. Avec quatre tables superbes, des *multiballs*, captures et autres effets novateurs, *Psycho Pinball* de Codemaster pulvérise tous les autres *flippers* sur PC. Et la version CD comporte de nombreuses scènes en 3D tout simplement somptueuses.



Codemaster
Note : 16/20

Voyeur (CD)

Basé sur un jeu CD-I, *Voyeur* est une aventure politique signée Interplay. Vous espionnez le futur président des États-Unis dans sa résidence, en espérant pouvoir trouver un moyen de le faire chanter et échouer. Du sexe, des affaires sales...
On se croirait au 20 heures !

Interplay
Note : 11/20

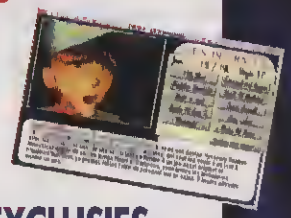
LES MEILLEURS JEUX MICRO SUR PC

Ce mois-ci dans GEN4

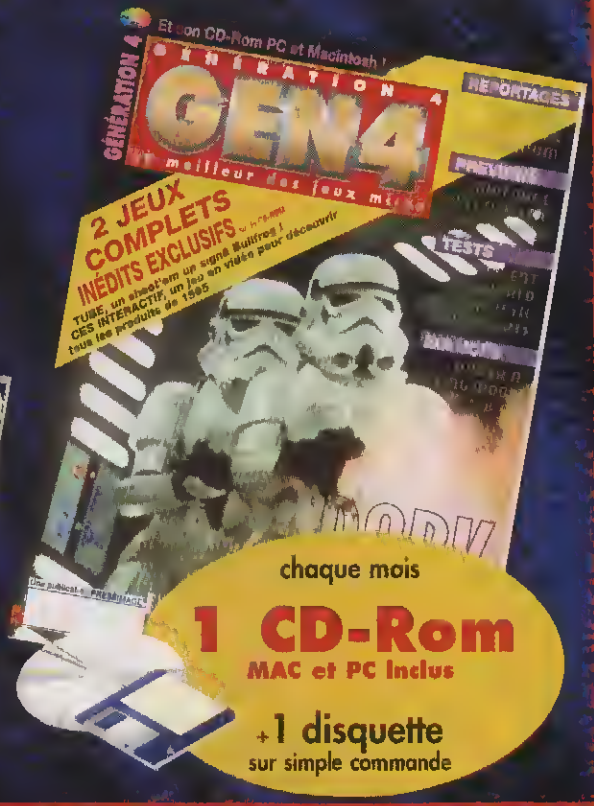
DARK FORCES

1 CD-ROM EXCEPTIONNEL !
12 Démos jouables

+



2 JEUX COMPLETS INÉDITS EXCLUSIFS
- Tube, un Shoot'em 'up signé Bullfrog
- CES Interactif, un vrai jeu pour devenir journaliste de Gen4



chaque mois
1 CD-Rom
MAC et PC inclus
+1 disquette
sur simple commande

CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

TOUS VOS LOISIRS PC SUR CD-ROM

chaque mais
1 CD-Rom
MAC et PC

Découvrez
CD LOISIRS N°5
LES NOUVEAUX CD POUR PLONGER DANS LE MULTIMÉDIA

Ce mois-ci sur le CD-Rom PC

- Voyager Company Catalogue
- Behind The Zoo • RedShift •
- Interactive Space Encyclopediae •
- Saturday Night Live • Warplanes

GRATUIT !

Envoi sur disquette 3"1/2 HD ou CD-Rom PC

Shareware d'ID Software

Shareware d'Apogee Software

Shareware de Mindstorm Software

Shareware d'Epic MegaGames

Shareware d'Epic MegaGames

Shareware d'ID Software et Raven Software

Shareware de Parallax Software et Interplay Productions

Shareware d'Apogee Software

Shareware d'Apogee Software

avec Sophie Favier

© House Production

NOUVEAU CD-ROM !

*Choisissez les softs de votre choix et nous nous chargeons de vous les envoyer GRATUITEMENT !!!

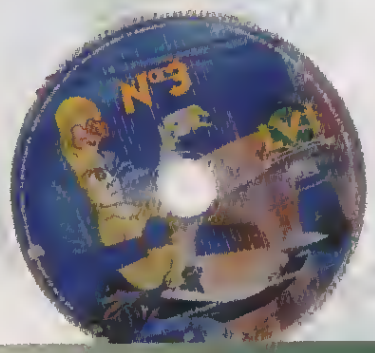
Vous ne payez que le prix de la communication !

3617 DHA2

*5,48F/mn

DÉCOUVREZ

CETTE fois nous vous entraînons dans des directions variées sur le chemin de la découverte. Commencez par partir sur les traces de vos ancêtres, en établissant votre généalogie. Nous vous proposons une enquête complète sur tous les logiciels capables de vous aider à retrouver vos ascendants. Continuez à remonter le temps pour observer les origines de l'Homme, et comprendre comment nous sommes descendus de nos aïeux. Pour confirmer vos nouvelles connaissances, visitez le Musée de l'homme, et redécouvrez un des musées les plus intéressants de france. Si vous désirez vous évader, partez en direction de l'Égypte ou de l'Italie, histoire de vous remémorer de bons souvenirs ou de préparer un futur voyage. Enfin, pour meubler les longues heures passées devant votre PC, apprenez à cuisiner d'excellents petits plats. Le menu est varié pour ce numéro 3 qui, nous l'espérons, ne vous laissera pas sur votre faim.



La Vague Interactive

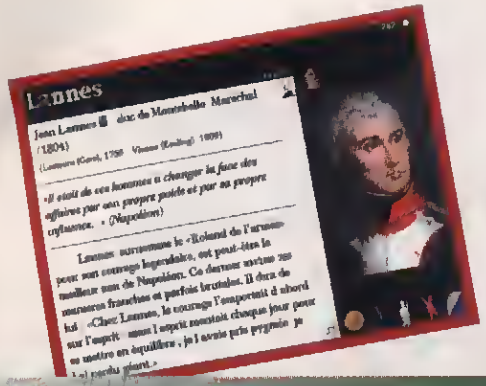
VOUS savez, ce sont ces amis des arbres qui font un magazine sur CD-ROM. Dans leur numéro trois, ils nous proposent « les images oubliées » de *Brazil*. Ce sont des images inédites qui ne figurent pas dans la version commerciale de ce film culte de Terry Gilliam. Vous trouverez en plus des « articles » sur les acteurs virtuels, les *shareware*s indispensables, la visite de l'atelier de Cadelo qui illustre la « couverture », l'actualité du CD, etc. *La Vague Interactive* c'est le mag. qui renvoie Gutenberg à son époque et nous permet de vivre pleinement la nôtre. J'en fais trop ? Il faut vous dire qu'en plus de mon enthousiasme pour la formule et pour son contenu (Brazil, vous pensez...) j'apprécie particulièrement un garçon de leur rédaction que j'ai connu *punk*. Si, si, *PUNK* ! Salut Michel, *no future* hein ! ◆

Dorling Kindersley

INCONNUE en France pour l'instant, la gamme de produits de Dorling Kindersley arrive courant avril. Edusoft a effectué tout le travail de traduction pour notre plus grand plaisir. Trois CD-ROM à venir. *Comment ça marche* est une adaptation du livre de David Macaulay aux éditions Larousse. Une fascinante introduction à l'univers de la technologie et des inventions. Plus de deux cents machines et mécanismes disséqués grâce à des animations très bande dessinée. Le mystère du passager clandestin fera découvrir le fonctionnement d'un navire de guerre du 18e siècle. Enfin, *Mon premier dictionnaire super génial* enseigne aux enfants de 3 à 7 ans à améliorer la compréhension des mots, leur lecture et leur écriture. ◆

Milia 95

Du 13 au 16 janvier 95, le palais des festivals de Cannes a accueilli la seconde édition du Milia, le salon de l'édition électronique. La première surprise provient du nombre d'exposants au salon (plus de 700), et du nombre de visiteurs (près de 7 000). La seconde chose remarquable était l'internationalité des participants. Tout le monde était là, Européens, Australiens, Canadiens, Américains, Asiatiques... Pour tout dire, on parlait plus souvent anglais que français sur les stands. La principale constatation repose sur l'arrivée en masse du CD-ROM. Éducatifs, encyclopédiques, découvertes, tout se fera sur support CD. De nombreuses surprises arrivent pour le courant de l'année. ◆



Vive l'Empereur

UNE coproduction regroupant Infogrames, la Réunion des Musées Nationaux, Pathé Interactive, le Club d'Investissement Média, *le Point*, les éditions Perrin, qu'est-ce que cela prépare ? Et bien, après son *Léonard de Vinci*, Daniel Garric nous a concocté une petite merveille du nom de *Napoléon, l'Europe et l'Empire*. Toute l'épopée napoléonienne présentée sous forme d'un ensemble de récits et d'une encyclopédie multimédia, pour découvrir et étudier la vie et l'œuvre de Bonaparte. En tout, plus de 600 pages de textes, 120 mn d'enregistrement sonore, 350 images, 60 cartes, 90 mn de récits animés. Un travail très complet qui rend possible, par exemple, la présentation de la bataille d'Austerlitz par le capitaine Coignet, ex-grognard de la Garde. Prévue mi-avril 95. ◆

I.N.A.

L'INSTITUT National de l'Audiovisuel (I.N.A.) commence à exploiter ses formidables photothèque et filmothèque afin de créer des CD-ROM. Après sa participation aux « 200 personnalités de la politique internationale », l'I.N.A. prépare deux collections multimédia. La première se nomme *Le magazine de la mémoire interactive*, le premier volume sera consacré aux années 50. Plusieurs thèmes, tels que *la vie quotidienne* ou *les sciences et techniques*, aide à comprendre cette décennie particulièrement mouvementée. La seconde série se démarque par son côté « branché », elle s'intitule *Cyber Planète*. Le premier volume concerne le corps, et le parcours des anatomies numériques créées à ce jour. Découvrir les possibilités virtuelles du corps possède un charme inégalé, de plus les curieux se délecteront avec plus de quarante films tirés de tous les horizons (pub., télévision, cinéma...). ◆

... TÉLEX ...

ANTI-CHOMAGE

La palme de la plus importante production multimédia annoncée pour l'année 95 revient à la compagnie E.M.M.E. Et oui, pas moins de vingt-huit produits prévus. Un record et énormément de travail pour les équipes de développement.

PRISE DE MARCHÉ

Havas vient de passer à 51 % des parts de la société Arborescence. Déja que leurs produits étaient d'excellente qualité, avec l'apport des capitaux d'Havas on espère voir arriver des petites merveilles dans les mois à venir.

LA TÉLÉ FAIT SON CD

TF1 prépare des jeux sur CD-I, France 2 réalise une encyclopédie sur le cinéma français, Canal + étonne avec son CD anniversaire, et ARTE se base sur l'émission « Histoire parallèle » de Marc Ferro pour son CD. L'industrie du CD-ROM serait-elle intéressante ?

ON ARRÊTE PLUS LE PROGRÈS

Hitachi, Matsushita, Pioneer, Thomson, Time Warner, et Toshiba viennent de proposer une nouvelle norme pour les CD-vidéo, le format SD. Celui-ci révolutionne le milieu puisqu'il sera double face, avec la possibilité de stocker 142 mn de films sur chaque face. Rappelons qu'à l'heure actuelle, le CD-vidéo ne supporte que 74 mn par CD. Le nouveau support accueillera le format Dolby AC-3, et huit canaux audio permettant sans problèmes le principe multilingues. Attendons de voir les premiers SD pour y croire.

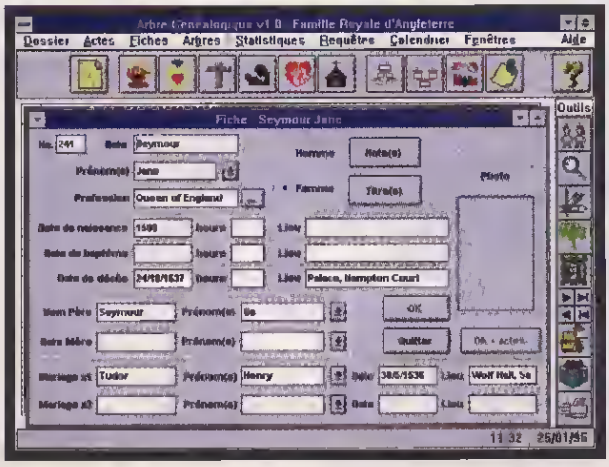
Qui suis-je ? Quelle est l'origine de ma famille ? Un de tes ancêtres était évêque ! Tu descends de Charlemagne comme toutes les familles françaises d'aujourd'hui ! La connaissance de ses ancêtres a toujours passionné et grâce à l'informatique, tout un chacun peut désormais se lancer dans de folles spéculations !

Qui est l'arrière-arrière petit-fils du Grand Duduche ?

OÙ SONT NOS RACINES ?

...DE NASHVILLE À BELLEVILLE

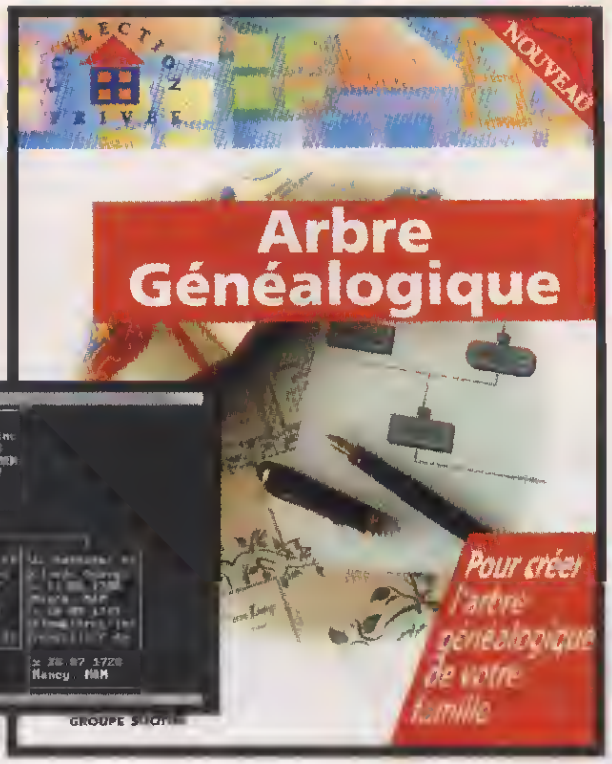
La généalogie regroupe tout ce qui concerne l'étude des ancêtres et des liens de parenté d'une même famille. Si la connaissance à court terme (moins de trois générations) ne pose pas de gros problème, remonter au-delà du début de ce siècle peut commencer à susciter de sérieuses difficultés. Les « vrais généalogistes » sont donc souvent en déplacement dans diverses provinces et pays, pour consulter les registres des différentes mairies et paroisses, recopiant ou photocopiant actes de naissance, décès, mariage, baptême... Par recoupements, grâce à des témoignages et surtout certains documents écrits, le généalogiste peut ainsi remonter les filiations d'une famille, découvrir de nouveaux parents et mettre parfois au grand jour des révélations incroyables. Si ça se trouve, vous êtes un des nombreux fils illégitimes de la famille royale anglaise ! Appeler la reine d'Angleterre « Tantine and mémé », c'est le pied !



En ce qui concerne les grandes familles, cette recherche nécessite une étude de l'héraldique (connaissance des blasons et armoiries familiales). Les survivants de la noblesse française continuent à se montrer particulièrement fiers et passionnés par le sujet.

Pour vous et moi, curieux de nature, la généalogie a toujours semblé intéressante mais un peu hermétique, peut-être plus par fainéantise ou manque de temps. Votre PC se positionne désormais comme votre sauveur, grâce à l'apparition d'outils de généalogie puissants. Cela vous demandera d'abord de vous replonger dans un foisonnant courrier avec vos cousins et parents éloignés, sans parler d'un passage obligé parmi les nombreux albums de photos familiales, pour en découvrir les multiples embranche-

Les clubs. Il existe de nombreux clubs de généalogistes, qui permettent à leurs adhérents d'échanger de précieuses informations ou fichiers. Vous pouvez ainsi combler des lacunes laissées par des siècles d'oublis et de destructions massives de documents lors de certaines périodes clefs ! Griot Alternative, par exemple, propose une adhésion à son club, qui, pour 60 F annuel, permettra de connaître ou de se faire connaître des autres possesseurs du logiciel. Les échanges de fichiers compatibles sont en effet une économie considérable de temps ! ◆



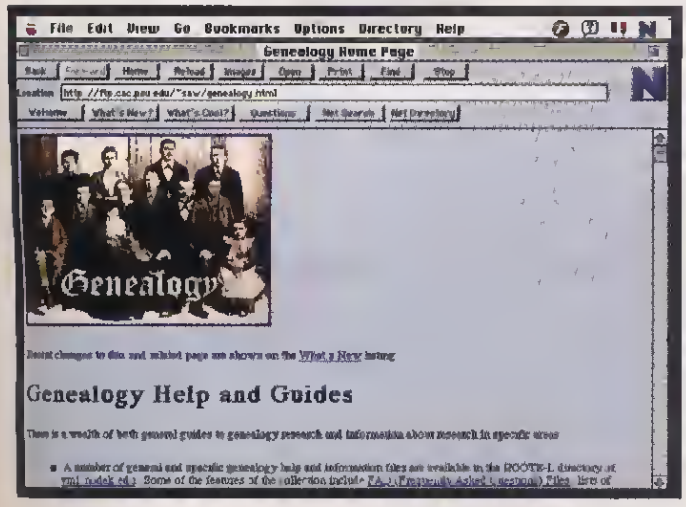
ments. Nous nous sommes donc penchés sur quelques-uns des produits proposés sur notre territoire, sachant qu'il en existe des dizaines d'autres, même s'ils restent globalement l'œuvre de particuliers.

Des softs à la hauteur

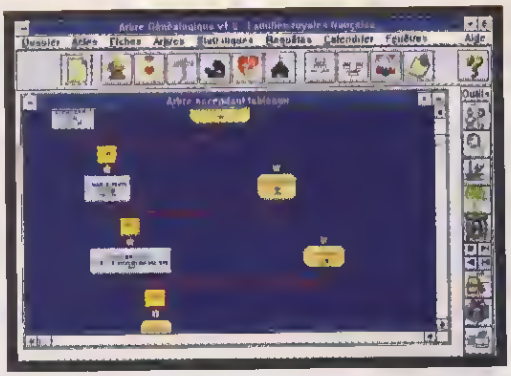
Nous avons choisi quatre logiciels : deux disponibles chez vos revendeurs et deux autres en vente par correspondance. Un autre produit semble intéressant mais nous manquons d'informations est *Geneatique II +*.
Si les prix varient énormément, leur qualité et surtout leur convivialité sont aussi sujettes à de grandes différences. D'autre part, une imprimante semble indispensable pour pouvoir obtenir sur papier des listes et surtout des arbres généalogiques, ascendants ou descendants. Enfin, ne vous faites pas d'illusion : tous ces logiciels demandent un très gros travail de saisie pour remplir les fiches de chaque individu (nom, prénom, date et lieu de naissance, union, etc.) et les actes officiels !

L'étalon : Griot Alternative

Les vrais généalogistes considèrent ce produit comme une référence en la matière, puisqu'il intègre toutes les fonctionnalités que l'on est en droit d'attendre d'un outil de qualité. Tournant sous DOS, il n'offre cependant pas une interface très visuelle et peut donc sembler peu accrocheur. Selon l'adage « l'habit ne fait pas le moine », la documentation fournie est, quant à elle, conséquente et très bien réalisée, avec en particulier un suivi très important du produit. En effet, tous les deux ans, une mise à jour majeure est effectuée, grâce aux remarques et aux commentaires des utilisateurs.
Dans les options qui démarquent *Griot Alternative* de sa concurrence, on peut citer



La généalogie sur Internet ! Il faut savoir, en effet, que de nombreux adeptes de la généalogie parcourent les méandres d'Internet ! Même si les mormons et diverses institutions ne livrent pas directement leur études sur les serveurs Internet, on peut trouver cependant une aide importante sur les meilleurs moyens d'obtenir les renseignements recherchés.
Pour plus de renseignements, utilisez des outils de recherche du type *Web Crawler* par exemple pour trouver des adresses intéressantes :
http://ftp.cac.psu.edu/~saw/genealogy.html
http://genealogy.emcee.com/ ◆



ses possibilités d'études démographiques, qui autorisent une étude des migrations de population très instructive. La capacité d'intégrer des « liens incertains » est elle aussi appréciable, puisque très souvent, faute de preuves écrites, certaines filiations ne peuvent être certifiées à 100 % !

Griot Alternative 3. Disponible par courrier, renseignements : I. & T. PERTUY 28, av. France-Lanord F-54600 Villers-lès-Nancy (Fax : 83 41 41 27). Version démo sur demande.

Un challenger : Arbre Généalogique

Les auteurs de ce produit ont su lui donner un côté très grand public par l'adjonction de quelques options originales. Tournant sous Windows, le logiciel utilise à la perfection les fenêtres, icones et menus déroulants, pour permettre à l'utilisateur d'accéder très facilement à n'importe quelle option. Ce *soft* est relativement complet, même s'il aurait mérité une documentation un peu plus conséquente pour permettre aux novices de découvrir toutes les subtilités et les astuces de la généalogie. En revanche, les amateurs apprécieront sûrement la possibilité de joindre des photos *scannées* aux documents et surtout à un arbre généalogique ! En outre, la présence de nombreux moyens d'études statistiques et graphiques en fait un outil puissant qui ravira les débutants aussi bien que les amateurs !

Arbre Généalogique est édité par Saari.

Autre challenger : Geneascope

Tout comme *Griot*, *Geneascope* tourne sous Windows, ce qui implique encore une fois des écrans et des menus moins conviviaux. C'est dommage, car lui aussi offre de nombreuses possibilités pour établir les arbres ou faire des études et recherches sur des critères spécifiques.

Geneascope 3.4, disponible par courrier, renseignements : Jean-Louis CHAUVIN 39, av. Édouard-Branly F-92370 Chaville. Une version démo peut être demandée par courrier, moyennant 20 F.

L'outsider : Généalogie pour Windows

Pour un prix dérisoire, il s'agit d'un petit outil *shareware* qui permet de s'amuser quelques temps, grâce à une interface sous Windows très intuitive. En revanche, certaines lacunes vont apparaître assez rapidement, rendant ce logiciel léger par rapport à des produits plus aboutis.

Généalogie pour Windows est édité par Sybex.

Didier Latil

À lire

- *Racines* d'Alex Haley est considéré par de nombreux généalogistes comme une référence en la matière.
- *Un vieillard qui meurt, c'est une bibliothèque qui brûle*, Hampaté BA.

Généalogie pratique. Simple passe-temps me direz-vous ? Que nenni messires. Quelques cabinets généalogiques en ont fait leur gagne-pain en offrant divers services de recherches moyennant des forfaits globalement raisonnables. Mais il existe surtout des cabinets plus « sérieux », fort prisés lorsqu'il y a décès : même de nos jours, il arrive encore qu'un très lointain et très richissime parent décède, souvent à votre insu, et que vous vous retrouviez miraculeusement l'héritier de ses richesses ou... de ses dettes ! ◆

Titre	Éditeur	DOS-Windows	Compatible Gedcom	Commande	Prix
Généalogie pour Windows	Sybex	Windows	Oui	Souris	Moins de 100 F
Arbre Généalogique	Saari	Windows	Oui	Souris	Moins de 500 F
Griot Alternative	I. & T. Perthuy	DOS	Oui	Clavier	Moins de 1 200 F
Geneascope	Mr Chouvin	DOS	Oui	Clavier	Moins de 400 F

Toujours plus d'action pour votre PC !

PC Disquettes avec MOKTAR

16 niveaux, 40 monstres différents et des centaines de pièges ! Un Hit des jeux de plate-forme.

PC Disquettes

Un grand jeu du commerce en version complète pour un prix dérisoire.

Dernier mois en kiosque

64 F seulement avec sa disquette et son manuel en couleur.

également disponible par correspondance auprès de
PRESSIMAGE, Hors-Séries, 5/7 rue Raspail 93100 MONTREUIL

Nom:.....
Prénom:.....
Adresse:.....
CP:..... VILLE:.....

❑ PC Disquettes / MOKTAR
64 F port inclus.

Règlement uniquement par Chèque ou Mandat libellé à l'ordre de PRESSIMAGE

PC 3

CD-ROM PC & Windows

10 CD pour le prix d'un seul...

Offrez donc un pack multimédia à votre lecteur !

Pack n° 1

- **Doom** (Episode 1), **King's Quest V et Stellar 7** : 3 super jeux que l'on ne présente plus
- **World Fact Book** : pour être mieux renseignés que la CIA
- **World Vista Atlas** : l'atlas idéal pour la famille
- **PC Karaoke (Classic Oldies)** : pour préparer le concours de l'Eurovision
- **Time Man of the Year** : les Grands Hommes vus par le «Time»
- **PC Animation Festival** : des animations vidéo ou 3D à découvrir
- **Best of Media Clips** : images, sons & vidéo-clips signés Aris
- **CD-Rom of CD-Rom's** : tout sur tous les CD-Rom déjà édités

Pack n° 2

- **Sherlock Holmes** (Vol.1), **Space Quest 4 et Battle Chess CD** : 3 nouveaux jeux pour les amateurs
- **Rock, Rapp'n Roll** : une boîte à rythme géniale
- **Paramount Movie Select** : pour les cinéphiles
- **Microsoft's Multimédia Jumpstart** : à la découverte du multimédia
- **Home Medical Advisor** : votre conseiller médical à domicile
- **PC Karaoke (Family Fun)** : pour faire chanter vos parents
- **Arts & Letters Warbirds** : l'encyclopédie des avions de chasse sur PC
- **Fantasia's 2 000 Fonts** : une collection de polices très utile

Bon de commande à retourner accompagné de votre règlement à : Diskimage 135, rue du Faubourg St-Denis - 75010 Paris

Je commande...
❑ **Le super Pack n° 1 (10 CD-ROM PC)** au prix de 295 F (270 F + 25 F de frais d'expédition)
❑ **Le super Pack n° 2 (10 CD-ROM PC)** au prix de 295 F (270 F + 25 F de frais d'expédition)
❑ **Les 2 super Pack (20 CD-ROM PC)** au prix de 565 F (540 F + 25 F de frais d'expédition)
❑ J'ajoute 15 F à mon règlement et je choisis de recevoir ma commande en recommandé à l'adresse suivante :
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
CP ..... Ville ..... Pays .....
Je règle par : ❑ Chèque ❑ Mandat à l'ordre de Diskimage

PCEUN3

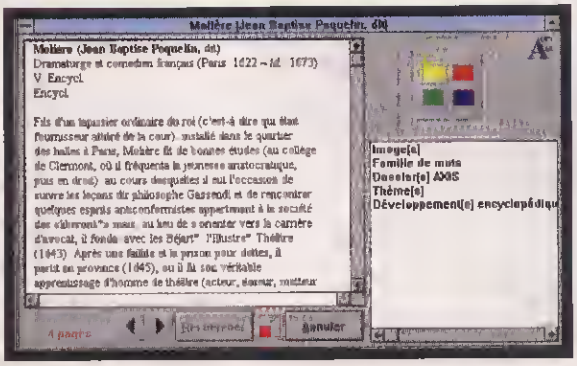
Délais de livraison environ 10 jours
Les produits ne sont ni repris ni échangés
Seuls les produits réellement défectueux peuvent faire l'objet d'un échange
Pour nos clients résidant hors de France paiement uniquement par mandat international ou Eurochèque

Suite à l'article général sur l'utilisation des encyclopédies CD-ROM paru dans PCFuN *n°1, nous voulions l'avis d'un utilisateur averti. À notre demande, un professeur de lettres a délaissé ses dizaines de volumes papier et s'est plongé dans l'encyclopédie Axis. La magie du multimédia l'a séduit.*

Une encyclopédie CD-ROM au banc d'essai

UN PROF ENVOUTÉ PAR AXIS

COMMENT ne pas satisfaire une curiosité intellectuelle tout à fait naturelle chez un professeur de français, la connaissance de la littérature ? Ne pouvant tout tester, je me suis simplement amusé à faire un petit voyage très libre et non directif, une sorte de promenade « pour le plaisir » en pays connu et aimé, celui de Molière.



Un coup d'œil rapide sur sa biographie me satisfait pleinement. Ce n'est pas l'éternel rabâchage des idées reçues et incessamment répétées dans tous les petits classiques au point de nous en donner la nausée. Non ! Il s'agit d'une biographie brève certes, mais solide et surtout d'une grande originalité, mettant en relief des aspects essentiels découverts par la critique moderne et encore inconnus de beaucoup d'étudiants. Par exemple l'influence décisive du philosophe Gassendi sur le jeune Jean-Baptiste. Ou encore l'importance de ses études philosophique (ce qui explique la portée métaphysique de ses œuvres majeures). On n'omet pas de signaler sa fréquentation des milieux « libertins » qui permettent de mieux comprendre l'homme Molière et sa conception de l'existence. Etc., etc.

UNE MOISSON FABULEUSE

Mais bientôt guidé par ma curiosité de flâneur, je *zappe* à partir de la mention d'une pièce que j'aime particulièrement : *Les Précieuses ridicules*. L'auteur de la notice biographique a l'intelligence de mentionner que cette pièce marque un tournant décisif dans l'œuvre de Molière. En effet, c'est la première satire de mœurs et le point de départ du « grand théâtre ».

J'ai alors éprouvé le désir de rafraîchir mes connaissances sur la préciosité (mouvement littéraire capital pour comprendre le XVIIe). Il suffit de savoir jouer (car il s'agit bien d'un jeu) avec les fonctions hypertexte, défini-

L'iconographie proposée par Axis est aussi bien ancienne que moderne.

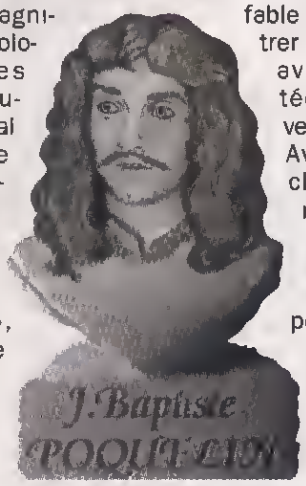
tion de mot, mots ou textes associés, etc. J'ai fait en peu de temps une moisson fabuleuse enregistrant au passage certaines informations pour les imprimer afin de me constituer un petit dossier.

Retour sur la préciosité (grâce à la fonction « historique »). Je m'informe sur les trois grands courants européens qui se rattachent à ce mouvement : le marinisme (en Italie), l'euphuisme (en Angleterre), le cultisme (en Espagne). Je recherche les définitions. Par exemple pour le marinisme, on insiste bien sur les « formules brillantes et artificielles du style inspiré par Marino ». Je clique sur Marino et j'obtiens sa biographie.

Quatre vingt-sept articles sur Molière

À ce niveau ma recherche de dilettante est déjà affaire de spécialistes et je suis très satisfait des résultats. Je reviens à Molière (par les « multimédias ») et je constate que quatre-vingt sept articles lui sont consacrés. Je lis les premiers : Alceste, amphitryon, Argan, Arnophle, Atelier (Théâtre de), *l'Avare*, Baron (Michel Boyron dit), Béjart... Coup de foudre. Je disjoncte à nouveau.

Je souhaite m'arrêter un instant sur le nom de cette famille dont l'influence sur notre grand comédien fut si grande. Et je retrouve Joseph, Louis, Madeleine et Armande. Armande ! *Zoom* sur la belle et frivole épouse tant aimée. Après avoir pris connaissance de la notice biographique, je découvre une magnifique gravure coloriée sortie des cartons du Musée de l'Arsenal qui me donne une image assez fidèle de celle que ses ennemis ont surnommée « La Molière », par jalousie sans doute, car Armande paraît fort belle dans ce costume de princesse.



Puis je découvre « par hasard » qu'Armande habita une maison à Meudon. Mais oui, c'était la fameuse « villa de Molière », là où il aimait se retirer avec ses amis libertins lorsqu'il était recru de fatigue. On m'indique que cette villa est transformée en *Maison-musée d'Armande Béjart*. Je demande aussitôt la carte afin de situer Meudon et je projette de programmer une visite en ce lieu en compagnie de mes élèves. J'ai eu le temps, au passage, de voir que Meudon recelait beaucoup d'autres centres d'intérêt : la *Maison de Céline*, et sans doute une demeure où Rodin a vécu ou travaillé (je n'ai pas le temps aujourd'hui d'approfondir la recherche). Cette excursion pourrait ne jamais finir tant les directions à explorer sont multiples et tant la quête est riche et variée. La prochaine fois j'éviterai de trop me disperser mais aujourd'hui, comme le lièvre de la fable j'ai préféré folâtrer tant mon avidité avait été « appâtée » par ce merveilleux produit.

Avec *Axis*, la recherche n'est jamais terminée. Je reste des heures face à cet écran transformé pour un temps indéterminé (et vraisemblablement fort long) en encyclopédie animée. Je sais que je ne m'ennuierai jamais plus. Tout « prof. » que je suis, je sais qu'il me reste beaucoup de choses à apprendre. Et je m'en réjouis car avec Axis ce sera facile et passionnant. Axis est à mon service. Je peux presque tout lui demander. Il suffit de cliquer. C'est véritablement MAGIQUE !

Michel Pougeoise

Michel Pougeoise est professeur de lettres en collège, formateur de professeurs et conseiller pédagogique à l'O.C.D.E. (Organisation de coopération et de développement économique). Il a, par ailleurs, écrit de nombreux ouvrages pédagogiques et littéraires notamment sur l'œuvre de Molière. Nous pouvons citer par exemple :

- *Les Précieuses ridicules*. Coll. « Les grands classiques », Nathan.

- *Les Femmes savantes*. Coll. « Balises », Nathan.

- *Le Bourgeois gentilhomme*. Coll. « Balises », Nathan.

L'encyclopédie Axis est éditée par Matra-Hachette-Multimédia pour moins de 4 000 F.

Les Évangiles à la sauce du multimédia, il fallait oser. Mais le pari est réussi. Un outil utile, beau et pratique. À découvrir, même si vous n'êtes pas un fan des Saintes Écritures.

- **GENRE : Encyclopédie.**
- **ÉDITEUR : EMME Multimédia.**
- **LANGUE : Français.**
- **Configuration Mini. : 386, 4Mo de RAM, lecteur CD-ROM et Windows 3.1.**
- **PRIX : Moins de 350 F.**

En vérité, je vous le dis !

LES ÉVANGILES

COMME l'aurait dit Jésus : « *Aux autres* (ordinateurs) *aussi il me faut annoncer la Bonne Nouvelle (...) car c'est pour cela que j'ai été envoyé* » (Luc, chap. 4, vers. 40 à 44). Oserais-je reprendre à mon compte cette parole pour vous dire que ce CD-ROM sur les Évangiles est vraiment une bonne nouvelle ? Bonne nouvelle parce qu'il met les textes et les œuvres sacrés à la portée de tous et qu'il est vraiment multimédia. Les auteurs ont aussi réussi le tour de force de démontrer que cette technique moderne et les textes religieux ne sont pas incompatibles.

La vie de Jésus racontée à travers des images, ce n'est pas nouveau. Le Moyen-Age a utilisé les tableaux et les sculptures pour faire passer le message de la Bible aux illettrés. Et l'imprimerie, elle, a permis de diffuser le Livre parmi le peuple. Aujourd'hui, les hordes de touristes qui avalent des peintures religieuses comme des *hamburgers* dans les musées n'y comprennent plus grand chose. Il devenait donc évident que le multimédia était la solution pour mettre en regard les œuvres, les textes et les symboles...

De plus, la conception et la réalisation n'ont pas été faites n'importe comment. À partir de la cathédrale virtuelle dans laquelle vous pénétrez, vous pouvez accéder à des dizaines d'œuvres magistrales (de Giotto, Angelico, Caravage, Tintoret...) classées par thèmes (de la naissance de Jésus à l'Ascension en passant par les Tentations). Mais ce qui est intéressant, c'est que vous pouvez appeler le texte qui l'a inspirée, entendre un morceau de musique qui lui correspond, passer à la carte qui vous montre l'endroit de Palestine où l'événement s'est produit, etc. De là, vous pouvez choisir un autre lieu, une autre peinture, comparer les passages des quatre Évangiles ou étudier les différents symboles qui parcourent les textes. Vous pouvez aussi chercher un mot et en trouver toutes les occurrences. La navigation est si aisée qu'elle fait oublier celle, souvent chaotique, de nombreux autres produits !

Catherine Stern

14/20

- Utile, complet, beau.
- Navigation agréable.

- Quelques bugs...
- Manque de musique.

Les Évangiles sur CD-ROM, une évidence à l'ère de la cathédrale virtuelle

Avis **Ce CD-ROM sur les Évangiles est simple d'utilisation, sa navigation est aisée, son contenu remarquable et les œuvres qu'il nous montre sont magnifiques. C'est donc un outil idéal pour les enfants que le caté ennuie, pour les grands qui auraient zappé un peu trop vite, pour les amoureux de l'art sacré qui n'ont pas toujours bien compris la signification de certaines scènes... et j'en oublie sûrement.**

DELTAROM

24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95842 Sarcelles Cédex
Tél : (1) 34.19.72.03 - Fax : (1) 34.19.42.36
Vente uniquement par correspondance

L'EXPLOSION MULTIMEDIA EST LA !

PACK DE 10 CDROM

❑ 5 FDOT-10 PAK Vol. 1 — 260 F
Un ensemble en accordeon de 10 CDROM contenant King Quest V, Stellar 7, Man of the year, World fact book, Best of Media Clips, World Atlas, PC Karaoke Classics, CDROM of CDROMs, PC Animation Festival, Doom (episode 1). Le tout deplie faisant 1m20 d ou le 5 Foot

❑ 5 FOOT-10 PAK Vol. 2 — 260 F
La suite du vol 1 en un accordéon de 10 CD Microsoft's Multimedia Jumpstart, Rock Rap'n Roll, Sherlock Holmes, Paramount Movie Select, PC Karaoke, Space Quest 4, Home Medical Advisor, Arts & Letters Warbirds, Fantasia's 2000 Fonts, Battle Chess.

PC CDROM

Animation

3D Animania	85 F
Animation Tour	85 F
Bugs Bunny	65 F
Classic Cartoons	65 F
Porky Pig	65 F

Astronomie

Red Shift	395 F
Return to the moon	99 F
Space & Astronomy	105 F
Space Shuttle	85 F
Starlite	135 F
Travel to Space	85 F
World View	95 F

Educatif

Corps humain en 3D VF	470 F
Je parle Anglais (Junior)	299 F
Je parle Anglais (Adulte)	299 F
Kevin le Kangourou VF	224 F
Le Louvre VF	379 F
Louis le Lion VF	224 F
Pak Le Peintre VF	224 F
Triple Play English	149 F
Triple Play English Plus methode d'apprentissage de l'anglais avec micro	535 F
World Atlas 5.0	119 F

Graphiques - Images

Designer Clipart (1à51)	85F/vol
Clipart Library	75 F
Color Magic Clipart	146 F
Gifs Galore	109 F
Graphic/Sound Explorer	95 F
Image Library II	85 F
Perfect Pictures	125 F

Musiques et Sons

16 Bits Sound Master	85 F
Encyclopedia of sound	75 F
Jazz	215 F
Louis Armstrong	249 F
Midi & Wave WorkShop	85 F
Midi Music Shop Prof	95 F
Midi Master Collection	85 F
Music Box 1994	85 F
Music from Heaven	85 F
Music Toolbox	85 F
Sound Library Pro	95 F

Sharewares

14000 Prgs Multimédia	85 F
DOOM Expert	85 F
Hexaware	145 F
Killer Games	85 F

Windows

49ER Windows Games	75 F
50 Windows Games	75 F
51 Win Games	75 F
CICA Windows (3 CD)	99 F
Sharing 2700 TT Fonts	95 F

CDROM Multimedia Toolkit
1 CD pour partir à la découverte du multimedia et contenant une panoplie de fichiers sons, des animations, des players, des outils multimédia, ... pour le prix de 95F

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

CDROM VIVID PC et MAC

101 SEX POSITIONS Vol. 1	220 F
101 SEX POSITIONS Vol. 2	220 F
BEST OF VIVID	220 F
BLIND SPOT	148 F
BLONDE JUSTICE	148 F
BUSTING OUT	190 F
CHEATING	148 F
GIRLS DDING GIRLS	148 F
GIRLS OF VIVID (2 vol)	140 F/vol
ICE WOMAN	148 F
IMMORTAL DESIRES	148 F
INTIMATE JOURNEY	148 F
LEGEND OF KAMASUTRA	190 F
MASK	148 F
MYSTIQUE OF ORIENT	190 F
MYSTIQUE OF ORIENT 2	148 F
NEW LOVERS	148 F
RACQUEL RELEASED	240 F
SEX	148 F
STEAMY WINDOWS	148 F
THE COVEN	148 F
THE SWAP TWO	148 F

PC CDROM Vidéos & Interactifs

BEST OF DIGITAL XTC	210 F
CAMP DOUBLE	224 F
DIGITAL SEDUCTION	219 F
DIRTY LAUNDRY	195 F
DREAM MACHINE	360 F
ENDANGERED	219 F
FRAT GIRL DOUBLE DD	239 F
GIRLS,GIRLS,GIRLS,GIRLS	195 F
GRADUATION FROM F.U.	225 F
HIDDEN OBSESSIONS	245 F
MAIN STREET U.S.A.	219 F
MODEL WIFE	225 F
NIGHT TRIPS (2 Vol.)	245 F/vol
NIGHT WATCH I ou II	290 F/vol
PUT IN GERE	225 F
SECRETS	225 F
SEXUAL OBSESSION	219 F
SEYMORE BUTTS	360 F
SINFULLY YOURS	221 F
SURFER GIRL	195 F
TRACY I LOVE YOU	225 F
WACS	195 F
WEEKEND AT ERNIES	229 F
WOMEN WHO LOVE MEN	235 F

PC CDROM VIDEO

BEACH GIRL	85 F
CROWBERRY	85 F
ENJOYABLE FIGHTERS	85 F
HENPECKING	85 F
INSATIABLE WOMEN	85 F
MARRIED WOMAN	195 F
MEN'S CLUB	85 F
MOVIES FOR THE NIGHT	75 F
OBSESSIONS	85 F
PEARL MOVIE	85 F
PINK LADIES	75 F
PRETTY BABY	75 F
SWEET SUMMER	75 F
TABOO	85 F

PC CDROM PHOTOS

ADULT PALATE	225 F
AMERICAN GIRLS (2vol)	225 F/vol
ANIMATED LUST	85 F
ASIAN PALATE	240 F
BLONDE BOMBSHELLS	225 F
BODACIOUS BEAUTIES	270 F
CALIFORNIA BEAUTIES	270 F
CREME DE LA CREME	225 F
DYNASTIC FLOWERS	85 F
EXPOSE	229 F
LA TRAVIATA	85 F
SAKURA	85 F
SAKURA 3	85 F
SOUTHERN BEAUTIES	230 F

"Les histoires délirantes de SAM BOTTE" : Un collector Français qui va rester dans l'histoire Mondial du CD X : 100% FRENCH - 100% X - 100% Délire CDROM compatible PC et MAC : 469 F

Lecteurs CDROM, Cartes Sons

Lecteur PANASONIC DV CR 562 B	860 F
Lecteur CDROM MITSUMI 4xV	☎
SoundBlaster 16 Value	675 F
SoundBlaster 16 MCD + Micro	990 F
SBlaster 16 MCD ASP + Micro	1190 F
Carte KORG Wave Upgrade	870 F

ENCEINTES

MLi691 4W	195 F
SW 30 25W	290 F
SW 10 80W	430 F

JEUX PC CDROM

7TH GUEST	175 F
ACES OF THE DEEP VF	299 F
ACES OVER PACIFIC	230 F
ALL NEW LEMMINGS NF	275 F
COMMANCHE	295 F
COMMANDER BLOOD VF	299 F
CORRIDOR 7	175 F
CREATURE SHOCK VF	329 F
CRITICAL PATH	175 F
CYBERIA NF	335 F
DAWN PATROL NF	329 F
DAY OF THE TENTACLE	175 F
DOOM II	369 F
DRAGON LORE VF	299 F
DRAGON'S LAIR (MPEG)	345 F
ECSTATICA NF	290 F
F15 STRIKE EAGLE III	140 F
FIFA SOCCER	269 F
GOBLINS 3 VF	299 F
GRAND PRIX	225 F
GUNSHIP 2000	175 F
HELL NF	375 F
INCA 2	195 F
INDY 4	175 F
INDY CAR RACING	225 F
INFERNO VF	375 F
INTERNATIONAL TENNIS	145 F
IRON HELIX	135 F
KING QUEST 7 VF	325 F
KYRANDIA 3 VF	229 F
LANDS OF LORE VF	280 F
LBA Little Big Adventure VF	335 F
LEISURE LARRY 6 VF	279 F
MAD DOG MACCREE	175 F
MAD DOG MACCREE 2	245 F
MAGIC CARPET VF	329 F
MEGARACE	160 F
MS GOLF	225 F
MYST NF	360 F
NASCAR RACING	225 F
NOVASTORM NF	275 F
OSCAR NF	195 F
OUTPOST VF	295 F
PATRICIAN NF	195 F
POLICE QUEST 4 VF	295 F
QUANTUM GATE	175 F
REBEL ASSAULT	230 F
RISE OF THE ROBOTS	245 F
SAM & MAX VF	309 F
SECRET Weapons Luftwaffe	75 F
SPACE QUEST Collection	319 F
STAR TREK 25th Anniversary	195 F
STAR WAR CHESS	112 F
SUPER ARCADE GAMES	195 F
SYSTEM SHOCK VF	329 F
T.F.X.	280 F
THE HORDE	299 F
THEME PARK VF	350 F
UNDER KILLING MOON VF	369 F
US NAVY FIGHTERS	345 F
WING COMMANDER III VF	439 F
WHO SHOT JOHNNY ROCK	240 F

VF : Version Française NF : Notice Français — Dark Forces - Flight Unlimited ☎

NOUVEAU ! New Machine 6 PAK : 385 F

6 CDROM de charme du célèbre éditeur NEW MACHINE : INSATIABLE - BIKER BABES - LEGEND 4 - A TASTE OF EROTICA - DIGITAL DANCING - LEGEND OF PORN 2

Commander aussi par Minitel : 3615 DELTAROM

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95842 Sarcelles Cédex
Tél : (1) 34.19.72.03 - Fax : (1) 34.19.42.36

Nom..... Prénom.....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél. .....

❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _

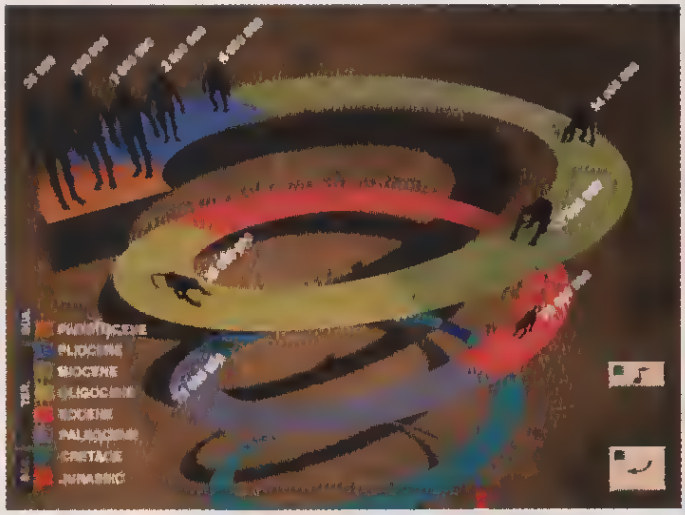
Date d'expiration CB _ _ / _ _ ❑ Je certifie être majeur + Signature
SIGNATURE (pour CDROM charme)

Référence	Prix
Port	
Total	

Les envois sont expédiés en Colissimo. Port : 32 F jusqu'à 5 CDROM - 40 F pour 6 CD ou plus. 60 F pour le matériel CEE et DOM-TOM : 60 F pour 5 CDROM + 20 F pour chaque 2 CD. 100 F pour le matériel

Depuis Freud, il paraît que tous nos problèmes viennent de notre passé. Aidés par Yves Coppens, spécialiste de l'évolution humaine, jouons un instant les psychologues en remontant le temps. Qui sait si nous ne finirons pas par y rencontrer nos pires cauchemars...

- **GENRE : Encyclopédie.**
- **ÉDITEUR : Microfolies.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 386 DX 33, carte sonore, souris.**
  CONSEILLÉE : 486 DX 33, toutes cartes sonores.
- **PRIX : Environ 350 F.**



Jurassic man

AUX ORIGINES DE L'HOMME

LA dinomania envahissante de ces dernières années commence à s'affiner. Dépassant peu à peu la superficialité du jurassique elle se penche à présent sur le berceau de la race reléguant celle des dinosaures au rang d'aimable divertissement en ce qui concerne la complexité et la pérennité.

L'aura de mystère entourant nos origines s'estompe progressivement au fil des découvertes paléontologiques. On saura bientôt dresser un arbre généalogique complet de notre évolution. Et ce CD est un bon moyen de tempérer la complexité de notre genèse en la rendant accessible à tout être curieux acceptant de passer quelques heures devant son moniteur.

Ces heures se révéleront rapidement très agréables. Nous sommes conviés à un voyage passionnant au fil des époques, chevauchant sans difficulté la frise du temps. Les rênes de la souris seront aisées à manipuler dans notre étude des étapes de l'essor de cet animal fabuleux que nous sommes devenus.

Créé en collaboration avec de nombreuses sommités scientifiques, le parcours proposé est de qualité. Quel que soit le choix de votre destination le plaisir et la surprise seront au rendez-vous.

Pourquoi ne pas commencer par le ludique ? Une fois atteint le module du morphing vous allez jouer le rôle du créateur contemplant le film de son grand œuvre. Loin d'être un gadget il nous offre un raccourci saisissant de notre évolution. Un clic sur la période de départ suivi du choix de celle d'arrivée et il ne reste plus qu'à désigner la partie du corps que l'on veut voir évoluer ainsi que son orientation. La magie informatique fait le reste et l'on assiste à la transformation progressive dans le temps des caractéristiques humanoïdes sélectionnées. Ce spectacle de la

Mais c'est papa !

Hello world !

Heureusement qu'il y a les flèches !

vie en accéléré est passionnant.
Prolongeons le plaisir en flânant sur les chemins de l'évolution. Une animation en images de synthèse nous montre le parcours suivi par les gènes de la vie depuis l'apparition de la race humaine. Chaque étape est ponctuée par la représentation en 3D d'un digne représentant caractéristique de l'époque. Mieux qu'un long discours on appréhende en un coup d'œil les divers embranchements conçus et empruntés par l'essor humain.
La suite est plus classiquement réalisée. Une partie dédiée aux grandes découvertes paléontologiques nous propose d'assister à des fouilles archéologiques célèbres. À base de photos et de vidéos, leur exposé recèle une denrée rare dans la science : l'humour. Le ton est léger et badin. Un sourire ornerait-il à présent le visage ridé et édenté de Dame Science ?
Ne comptez pas trop ensuite vous délasser en venant aisément à bout du *quiz* proposé. Très pointu dans ses questions, il nécessite l'étude approfondie du CD pour espérer en triompher. Pour parfaire vos connaissances vous pourrez vous aider des résumés des théories de l'évolution sobrement présentées ou de l'index classique qui vous épargnera bien des recherches.

Un voyage passionnant au fil des époques depuis nos origines

Mais que serait la vulgarisation du savoir sans le concept ludique préconisé par la pédagogie moderne ? Devenez donc archéologue l'espace de quelques octets. Montez une équipe, sélectionnez l'attirail adéquat à la mission imposé et en route ! On débouche alors dans un mini jeu d'aventure bourré d'humour et de réparties loufoques. On découvre ainsi les diverses étapes par lesquelles passe toute fouille. Quel boulot pour dénicher deux misérables os ! Contrairement aux autres encyclopédies, les explications ne s'appuient pas ici sur le texte. Le visuel est privilégié. Bien sûr il n'y a pas autant d'informations qu'avec la méthode classique, mais c'est si intelligemment fait que l'on se rend compte que l'on en a appris autant, et que surtout on a compris ce que l'on a vu. La richesse est présente et à notre disposition.
Vous allez enfin pouvoir vous situer sur la frise du temps et savoir à quel endroit exact vous avez un jour décidé de ne plus poursuivre le voyage. Et surtout contempler ce que vous avez manqué ! Ah, si vous aviez continué jusqu'à nous... Mais Lucy était si belle et vous étiez si fatigué...

Alain Texier

Avis **Si avec l'avalanche actuelle de logiciels traitant du même thème nous avons encore quelques doutes sur notre hérédité, c'est à désespérer de l'intelligence humaine ! Tout dans ce CD sait se mettre au niveau de tous, quel que soit son degré intellectuel. Chacun en retirera un bénéfice et surtout pourra se sentir supérieur à ses ancêtres. La facilité d'utilisation du savoir commence à devenir habituelle en informatique et ce n'est pas là l'un des moindres atouts de notre passion. Pour une fois que nous avons un prétexte culturel de taille pour expliquer les heures passées devant le moniteur, ne nous en privons pas !**

Le milieu éducatif a trouvé son prolongement idéal à la maison. Les productions du style des Origines de l'homme, loin de singer les méthodes scolaires, ont su intelligemment les compléter. Jamais l'exposé du savoir n'a été si convivial et si incitant. L'idée même de l'ennui longtemps accolé à la culture s'estompe peu à peu. Le plaisir et la curiosité s'installent dans la place encore chaude. Les heures passées en compagnie de ces logiciels s'écoulent rapidement, passionnés que nous sommes d'en savoir toujours plus presque sans effort. Mais il ne faut pas se leurrer en croyant dominer les sujets abordés une fois terminée la consultation du CD. Ces produits permettront bien sûr d'étancher la soif de découverte mais ils ne peuvent en aucun cas combler tous les vides de notre culture. Ils sont des aiguillons aptes à nous inciter à approfondir les notions abordées par des ouvrages plus adéquats. Prolongeons de nous-même nos recherches en nous plongeant dans les superbes livres ou encyclopédies maîtrisant entièrement ces sujets. Et l'on s'apercevra vite que ces derniers disposent eux aussi d'atouts non négligeables par rapport à la magie informatique. Savoir combiner les deux est à coup sûr la base d'une future érudition.

14/20

- Humour et convivialité.
- Manque de textes à récupérer.

Une vision aisée des étapes de notre développement.

Depuis que mon plus grand ennemi m'a offert un miroir je me pose tous les jours la question de mes origines. D'où puis-je bien être issu pour avoir une telle tête ? En suis-je le seul affligé ? Je crois que je viens de trouver la réponse avec ce CD-ROM.

- **GENRE : Encyclopédie.**
- **ÉDITEUR : Havas.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 SX 25, 8 Mo, Windows, CD-ROM double vitesse, souris, carte son.**
CONSEILLÉE : 486 DX 33, toutes cartes son.
- **PRIX : moins de 400 F.**

Salut les ancêtres !

MUSÉE DE L'HOMME

DANS quelques millions d'années, lorsque les Aliens, au cours du projet E.D.F. (Expédition pour la Découverte Finale), découvriront enfin notre minuscule planète désertée, ils auront peut-être la chance de mettre la main sur ce CD. Ce sera le dernier témoignage de l'homme en direction de l'immensité abyssale qu'il n'a su conquérir. Du bout de leurs tentacules poisseux, ces explorateurs pourront consulter un saisissant résumé de l'humanité. Qui sait s'ils feront le lien avec le CD ésotérique envoyé dans l'espace et sensé expliquer au vide sidéral notre incommensurable supériorité ?

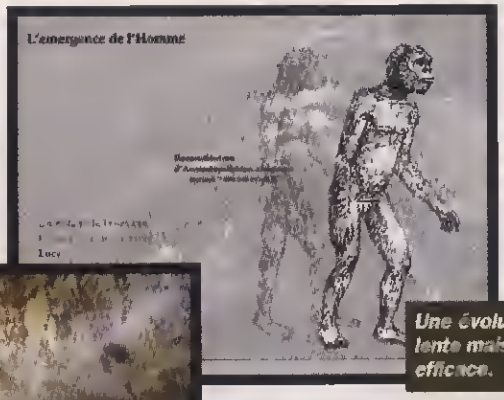
Je l'avais pourtant prévenu ! Fallait pas m'embêter !

Les multiples yeux de nos visiteurs pourront admirer notre existence au travers de trois grands axes : l'anthropologie, la préhistoire et l'ethnologie.

Le premier expose les principes de base de la génétique et de la biologie de l'être. Les mécanismes de la création de la vie sauront, j'en suis sûr, émouvoir les pseudopodes gélatineux explorant ce disque. C'est quand même le seul sport terrien où l'on préfère s'entraîner que marquer un but ! Ils comprendront rapidement ces notions ardues de molécules, d'ADN et autres gènes. Les explications sont d'une grande clarté et efficacement soutenues par de nombreuses et superbes photos. Ils parcourront sans difficulté la genèse de la race humaine depuis la disparition des copains de Crichton (les dinosaures). Ils appréhenderont facilement les spécificités des diverses races ayant peuplé la planète. C'est là qu'ils se rendront compte que la connaissance est la façon la plus intelligente de lutter contre le racisme.

Charmés par cette première exploration, nul doute que nos visiteurs intergalactiques n'hésiteront pas à plonger dans le second module traitant de la préhistoire. Ils rigoleront peut-être en suivant le parcours chao-

La première HLM.



Une évolution lente mais efficace.

Une beauté provocatrice d'un passé mystérieux.

tique de l'homme depuis son émergence dans l'univers. Ils auront quelques regrets en contemplant Lucie, notre lointaine cousine, déçus de n'avoir pu la connaître. Car si elle paraît quelque peu déglinguée du haut de ses cinquante-quatre os, elle arrive quand même à surpasser en beauté nombre de nos copines. Comme quoi le charme n'est pas forcément une question d'enveloppe. L'exposé des mutations des premiers bipèdes est passionnant. La pédagogie se sent à l'aise le long du sillon infini de ce CD. Même le petit Cro (le dernier né de la famille Magnon) pourrait comprendre. Quelle est longue l'évolution depuis les premiers hominidés (bizarre comme ce terme m'évoque homicide) jusqu'à l'*Homo sapiens* (là je ne vous dirai pas ce que cela m'inspire) ! Et que ses productions artistiques sont belles !

Quelques larmes au coin de leurs yeux cylindriques, nos envoyés du cosmos pourront alors s'intéresser à la partie dévolue à l'ethnologie. À partir d'une mappemonde ils s'informeront des spécificités de la vie en société dans les diverses régions du globe. La grande diversité culturelle de notre planète leur évoquera peut-être leur propre existence. La comparaison des différences, des mentalités et des ressemblances entre les hommes leur montrera que ces dernières l'emportent aisément dans les domaines fondamentaux de la vie. Alors les notions d'exclusion ethnique ou raciale sembleront d'un coup bien dérisoires. Ils pourront même nous admirer au travers des quelques vidéos explicatives !

Je suis convaincu qu'ils emporteront ce CD lors de leur retour vers leur lointaine étoile. Bien sûr, tout n'est pas parfait dans cette œuvre. L'ergonomie n'est pas idéale. L'arborescence disponible risque de mener à des impasses. Les temps de réaction de la souris ne sont plus ceux de sa jeunesse. Mais qu'importe ! Connaissent-ils la perfection sur leur lointain astéroïde ?

L'apport informatif est important et sa diffusion intelligente et abordable. Il permet de réfléchir sur la notion même d'humanité. Son efficacité est redoutable, son impact bien plus grand que de longs discours pour appréhender la beauté intrinsèque du genre humain et la futilité des attaques dont il s'est fait lui-même l'instigateur. Alors, au revoir amis du cosmos. Dites à tout l'univers que nous étions beaux, complexes et dignes de respect.

Alain Texier

Dites à tout l'univers que nous étions beaux et dignes de respect

AVIS **Pour un être curieux, l'informatique est une panacée irremplaçable. Tout autodidacte peut passer sa vie à consulter l'énorme masse de savoir gravée dans le polycarbonate. Et ce CD ne fait pas exception. Le plaisir de la découverte est à chaque coin de l'écran. Les concepteurs ont su trier dans l'immense savoir du Musée de l'homme pour nous en présenter une sélection intelligente. Sa mise en lumière et sa divulgation restent abordables par le plus grand nombre. Loin des écueils du pédantisme et de l'hermétisme du savoir, la connaissance se dévoile pour notre plus grande satisfaction.**

ATMOSPHÈRE

Connaître sans bouger. **Après la magnifique production sur Le Louvre, c'est le second musée français qui nous révèle ses charmes informatiques. Il est ainsi possible d'avoir une vue d'ensemble de leur contenu sans bouger de chez soi. Mais le piège pointe son museau. Il ne faudrait pas croire connaître ces établissements au travers des quelques heures passées devant son moniteur. La richesse inégalée de leurs réserves dépasse de très loin la sélection nichée dans le disque. D'autre part rien ne remplace une visite au sein même de ces fleurons de la connaissance. Le plaisir passé dans cette ambiance de découverte, accompagné par les murmures ou le bruit de fond des autres visiteurs n'a point d'égal. L'émotion nous statufiant des heures devant Lucie en essayant de donner corps aux millénaires qui nous en séparent n'aura jamais d'équivalent. Évitons alors les erreurs. Utilisons ces produits pour préparer une future visite ou si nous n'avons vraiment pas l'occasion de découvrir ces écrins de connaissance. Passons des heures de plaisir avec ces programmes. Mais sachons qu'ils ne remplaceront jamais notre présence effective en leurs locaux.** ◆

14/20

- Un sujet passionnant.
- Une ergonomie perfectible.

Un voyage empreint de plaisir et de charme.

La cuisine à la portée de tous, c'est possible. « Les Quatre saisons de la cuisine française » vous permettent de choisir les repas que vous allez confectionner selon des critères judicieux et vous expliquent pas à pas la confection des bons petits plats.

- **GENRE : École de cuisine et livre de recettes interactif.**
- **ÉDITEUR : Arôme interactive.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : CD-ROM, 4 Mo mini., écran SVGA, carte sonore ou compatible Sound Blaster.**
- **PRIX : moins de 500 F.**

Une vraie mamie-gâteau électronique !

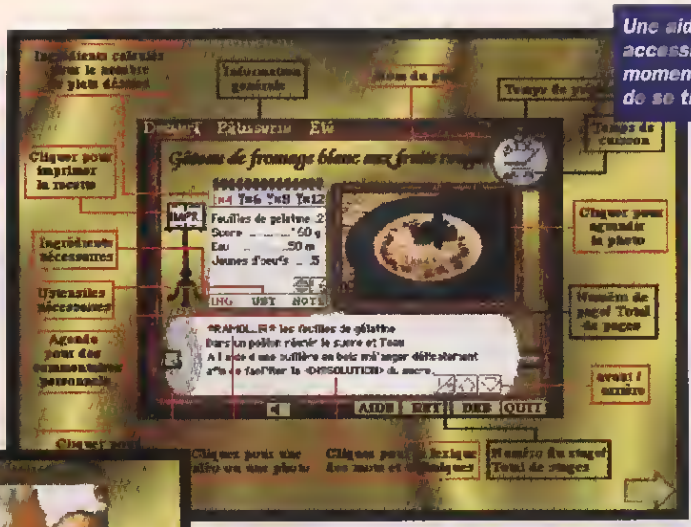
LES QUATRE SAISONS DE LA CUISINE FRANÇAISE

POURQUOI se compliquer la vie en courant de la cuisine au clavier de l'ordinateur les mains pleines de farine pour vérifier une proportion alors que les fiches cuisines de *Elle* sont plastifiées et résistent depuis des années à tous les mauvais traitements ? J'avoue que mon scepticisme était grand aussi, jusqu'à ce que je lance *Les Quatre saisons de la cuisine française*. La beauté des images et le côté pratique et pédagogique plutôt inattendu de l'ensemble m'ont conquise.

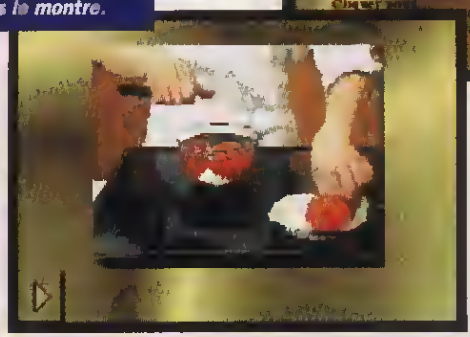
Le premier plaisir est pour les yeux et les oreilles (il ne manque que l'odorat) : les plats se transforment par *morphing* au son de l'*allegro* du *concerto* n°3 (l'automne) des *Quatre saisons* de Vivaldi. Et l'allusion n'est pas inutile puisque l'un des moyens d'accès à ce livre de cuisine est justement la saison. Sur la page de garde, choisissez « menus », votre nouveau conseiller culinaire vous demande tout de suite à quel mois vous voulez régaler vos amis.

Essayons donc le mois de février. Trois menus hivernaux copieux vous sont proposés : terrine de canard suivie de grillade de turbot à l'andouille de Guéméné, fine purée à la moutarde ancienne et enfin tarte à la crème brûlée citronnée ; ou encore : jambon de tête, coq au Riesling et tarte tatin. J'en vois déjà qui se lèchent les babines. Ils n'ont pas tort quand on voit les photos des plats qui s'affichent à l'écran. De plus, on nous propose un choix de vins pour accompagner les plats. Mes goûts me portent naturellement vers la tarte à la crème brûlée citronnée, que je suis totalement incapable de cuisiner moi-même. À droite de l'écran s'affichent la durée de préparation (1 h), de cuisson (1 h), le coût approximatif et la difficulté. Ce plat-là est de niveau 1, peut-être à la portée d'une débutante... Nous cliquons donc sur la touche

Galette de cèpes et pommes de terre au jambon de pays. À choisir parmi trente entrées proposées.



Une aide très bien faite, accessible à tout moment. Impossible de se tromper.



Comment émonder une tomate ? Une vidéo vous le montre.

« cuisinez ». Les ingrédients s'affichent alors avec les quantités ainsi que les ustensiles nécessaires.
En dessous, sur un rouleau à pâtisserie, la recette est expliquée pas à pas. Et là (ô merveille de l'hypertexte !), vous pouvez demander à votre aide cuisinier électronique comme à votre mamie-gâteau comment on réalise une pâte sucrée. Il suffit de cliquer sur « réalise » pour qu'un petit film explique, par l'exemple, qu'il faut faire un puits, malaxer la farine, le sucre et les jaunes d'œufs, etc. Idem pour « étaler » ou « foncer ». Et si vous connaissez déjà ces évidences, passer votre chemin et bénéficiez d'une recette de grand chef (Paul Bocuse est au générique).
Vous vous demandez sans doute toujours comment utiliser ce merveilleux joujou dans votre cuisine... L'astuce est simple : une fonction vous permet d'imprimer la recette. Il suffisait d'y penser. De plus, ce CD-ROM adapte pour vous les quantités selon le nombre de convives (4, 6, 8 ou 12). Simple mais très utile ! Et vous disposez en plus d'un espace pour inscrire vos notes, commentaires ou trucs personnels.
Si vous êtes impulsif et non calculateur, vous pouvez aussi lancer la fonction « diapositives ». Les cent plats magnifiquement présentés dans des assiet-tes adéquates (pot de terre pour la potée campagnarde, assiette à fil d'argent pour la pêche rôtie à la fleur de thym et son gratiné) défilent tranquillement, n'attendant qu'un ordre pour vous livrer leurs secrets.
Enfin, vous pouvez faire votre choix par plats puis sélectionner celui de vos rêves en fonction de la saison ou de son rang (de l'entrée au dessert), par ordre alphabétique ou par ingrédient. Si vous avez de l'humour (ce dont je ne doute pas), je vous conseille cette dernière fonction... Dans la famille fromage, je voudrais la souris qui sort de derrière la pile en jouant du clairon ! De derrière les légumes, sortent des araignées, le coq chante et les poissons remuent leurs yeux globuleux en restant muets comme des carpes...
Et pour les gens comme moi qui sont végétariens (et quelques autres), la société Arôme éditrice de ce CD-ROM va sortir d'ici le mois de mai *Nutrition et végétarisme, un monde fascinant* et *La Chine aux milles saveurs*. En attendant, à vos casseroles !

Catherine Stern

Il suffisait d'y penser ! L'astuce est d'imprimer la recette

L'hypertexte peut aussi vous jouer des mauvais tours. Admettons que vous ayez décidé de réaliser pour votre petit (e) ami (e) une galette de cèpes et de pommes de terre au jambon de pays. Un coup d'œil rapide sur la recette et les ingrédients n'éveille pas tout de suite votre attention. À la seconde lecture, vous apercevez une phrase du genre : « ajouter le fond de veau ». Késako « fond de veau » ? Murmurez-vous pour vous-même. Vous cliquez donc sur « fond de veau » et là, stupeur, la recette du fond de veau apparaît sur... deux pages ! « *Faire cuire les os de veau des articulations cassés en morceaux...* ». Satané hypertexte, il vous avait caché cela ! Adieu veaux, vaches, cochons et galettes de cèpes...

Voilà enfin un hypertexte intelligent qui permet à un CD-ROM de s'adapter à son public ! « Les quatre saisons de la cuisine française » explique chaque terme de cuisine par une vidéo qui reproduit le geste ou par une petite définition du mot. Par conséquent, il peut être utilisé par les débutants anxieux de ne pas savoir s'y prendre comme par les confirmés qui veulent des idées de recettes de grands chefs pour régaler leurs amis. Un vrai plaisir... en attendant la suite.

16/20

- Beauté des images
- Simplicité d'utilisation.
- Hypertexte intelligent.
- On attend les autres types de cuisine...

Dommage qu'il faille encore cuisiner.

Khéops, Khéphren, Mykérinos... des stations de métro ? Un nouveau groupe de rap ? Les trois pyramides de Gizeh ? Il pleut sur ma mémoire et les souvenirs se délaient. Je crois qu'il est grand temps d'arrêter l'alcool et de rafraîchir mes neurones. Pourquoi pas avec ce CD ?

- GENRE : Encyclopédie.
- ÉDITEUR : ACTA EMME.
- LANGUE : Français.
- CONFIGURATION MINI. : 386 SX33, CD-ROM, souris, carte son.
  CONSEILLÉE : 486 DX33, CD-ROM double vitesse.
- PRIX : moins de 350 F.

Trois pyramides à pied, ça use, ça use...

VOYAGE EN ÉGYPTE

L'HISTOIRE de l'Égypte et ses trésors nous font toujours autant rêver. Véritable Janus du bout du monde, il nous présente au sein de ce programme son double visage, Antiquité et modernisme, richesse et dénuement, luxuriance et désertification. C'est d'une part, le symbole de la créativité millénaire au travers des pyramides confrontée à celle de notre époque, face au fleuron du Haut barrage d'Assouan. D'autre part, il fait la transition entre l'Afrique et l'Asie, ouvrant une façade sur la Méditerranée et une autre sur la mer Rouge.

Vous qui attendiez avec impatience les cours d'histoire au collège vous ne serez pas dépaysé dans vos recherches. Tout un module est en effet consacré au découpage chronologique de la longue liste d'événements ayant secoué l'une des plus anciennes civilisations du monde. Les textes explicatifs se consultent aisément et savent rester abordables par tous. Des vidéos de qualité assez inégale renforcent leur aspect informatif. Les photos sont superbes, mais il était difficile d'enlaidir de tels sites. Vous aboutirez par de douces transitions à la prise du pouvoir par Nasser. Ensuite... plus rien ! Pourtant, nous sommes bien en 1995 ? Alors pourquoi cet arrêt brutal en 1953 ? Même le regard énigmatique de Ramsès s'interroge...

Mais ne boudons pas notre plaisir. La poésie des musiques berçant nos pavillons adoucira l'abrupte déception. Adaptées au contexte visuel, elles suivent l'ondoyante promenade du Nil. Glissons dans le second module d'exploration qui nous propose d'accompagner le fleuve un instant. Au cours du voyage, les renseignements fournis sur un lieu sélectionné éclairent la visite sous des angles assez originaux.

Une dernière partie se propose de nous insérer plus profondément au cœur de la vie quotidienne en Égypte, en tentant de nous initier à l'art, aux sciences et techniques et au respect de la nature et de l'environnement sacré des lieux. Le travail et l'artisanat local n'auront bientôt plus de secrets pour vous.

Alain Texier

14/20

- Un voyage d'une grande beauté.
- Un voyage dans le passé uniquement.

Mieux qu'un engagement dans la légion pour voir du pays.

AVIS **L'ensemble est équilibré et attirant. On plonge son regard avec plaisir au sein de ce superbe écrin nous présentant l'une des perles du monde. Profitons du voyage, ce qui nous est proposé est tout à fait apte à nous satisfaire. Quel dommage pourtant que les difficultés actuellement rencontrées par le pays soient occultées arbitrairement en ne permettant une exploration que jusqu'en 1953.**

L'Italie, ses teintes ocres, ses églises, ses places, ses canaux à Venise, ses palais bourgeois à Florence, ses statues antiques... Invitation au voyage interactif à travers l'art, l'architecture, l'histoire et les paysages du pays de Michel-Ange.

- **GENRE : Encyclopédie.**
- **ÉDITEUR : ACTA EMME.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 386 SX33, 4 Mo de RAM, CD-ROM, souris, carte son.**
  CONSEILLÉE : 486 DX33, 8 Mo de RAM, CD-ROM 2x.
- **PRIX : Moins de 350 F.**

O sole mio !

VOYAGE EN ITALIE

PAS de doute ! Après ce *Voyage en Italie*, vous pourrez faire croire à vos amis que vous venez de passer huit jours (pendant lesquels vous étiez coincé derrière votre écran) à flâner le long du Grand canal de Venise ou autour de la *piazza del Campo* à Sienne ! Il faut dire qu'avec les commentaires énoncés sur un ton docte, les photos de sites et les vidéos, les visites touristiques de Rome, Florence, Venise et Sienne sont assez complètes (mais le *cappuccino* n'est pas inclus). De plus, vous n'avez pas à lever le petit doigt, juste à vous laisser guider. Une manière comme une autre de sauvegarder les monuments qui s'abîment...

Mais ce *Voyage en Italie* peut aussi vous donner envie de faire le trajet jusqu'en Toscane ou vous aider à préparer votre prochaine escapade au pays du Tintoret. Si vous avez cet objectif, la culture italienne sur CD-ROM vous tend les bras. Quarante-cinq œuvres architecturales majeures sont accessibles, accompagnées comme il se doit d'un petit cours (de rattrapage) sur l'époque de construction (du gothique au baroque en passant par la Renaissance). Un chapitre consacré à quatorze artistes incontournables (de Fra Angelico à Raphaël) vous permettra d'admirer quelques chefs-d'œuvre tout aussi incontournables ou de réviser votre bibliothèque de styles...

Cela ressemblerait diablement à un guide touristique, sans le diaporama (!) et une navigation un poil plus élaborée que dans un guide. Ainsi un glossaire accessible à tout moment vous livre-t-il tout le vocabulaire de l'architecture, de l'art et de l'histoire. Les liens hypertextes facilitent les recherches de références ou de précisions, même s'ils ramènent irrémédiablement à l'image générale plutôt qu'au texte d'où vous étiez parti. Dommage enfin que subsistent quelques *bugs* et des textes qui dépassent de l'écran...

Catherine STERN

12/20

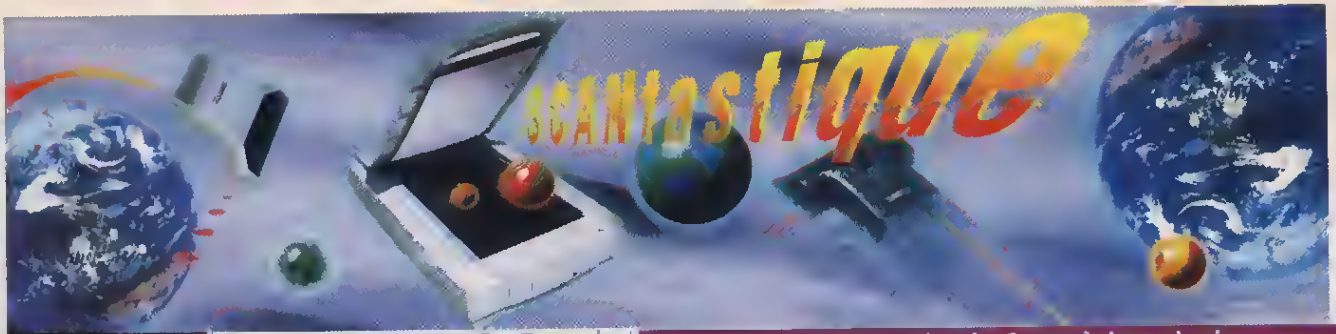
- Belles images.
- Promenades agréables.

- Manque d'originalité.
- Navigation parfois agaçante.

Bôf, bôf...

AVIS

Voilà encore un de ces produits honnêtes sans plus comme il y en a tant... Il y a des photos, de la vidéo, de la musique, du texte, donc c'est du multimédia. Un mélange de dictionnaire, de diaporama et de guide touristique qui est assez bien tourné. Mais enfin, l'Italie, pays béni des dieux, ne pouvait-il donner lieu qu'à cette réalisation « honnête » ? Messieurs, nous attendons plus de souffle lyrique ou alors plus d'exhaustivité !



Fini la saisie

PRIMAX DataPen

Nouvelle version!

Ce crayon optique peut lire l'ensemble des textes **directement dans les applications Windows!** Jusqu'à 1800 caractères minutes

Connecté au port parallèle (LPT 1/2) alimenté directement par le PC. Jusqu'à 245 mm de numérisation continue **Inclus, le logiciel Hyper Intelligent OCR pour Windows avec une très haute qualité de reconnaissance de caractères, et une capacité d'auto apprentissage. Logiciel et manuel en français.**

1890,00 TTC

D'une grande précision

PRIMAX Lector Grey Mobile

Scanner à main motorisé Mains libres, piloté par ordinateur, largeur de numérisation 105 mm **256 Niveaux de gris** résolution **400 dpi** Avec Trackpad (tablette à scanner) pour une orientation précise et un parfait rendu de l'image **Inclus, drivers TWAIN logiciels d'OCR et de retouche d'images en français. Réf. S6002**

1040,00 TTC

D'une grande qualité

PRIMAX Lector Color Mobile

Scanner à main couleur motorisé, 24 bits True Color 16,7 Millions de couleurs résolution maximum **400 dpi** Les autres caractéristiques de ce scanner sont identiques à celles du Grey Mobil **Réf. S6003**

1990,00 TTC

Connection PrinScan

Elle doit tout simplement être connectée au port parallèle de l'ordinateur plus besoins de carte interne **ATTENTION:** Convient uniquement pour les scanners à main **PEARL et MUSTEK**

499,00 TTC

PhotoFinish 2.0

Version complète!

Studio de photo complet

Pour Windows

Par le biais de ce **fantastique logiciel de retouche d'image** sous Windows vous exploiterez pleinement les capacités de votre scanner Travaillez et retouchez des documents comme si vous étiez en chambre noire tout cela grâce à ce logiciel **Donnez enfin un caractère professionnel à vos montages photo** PHOTO FINISH est **compatible avec le même PHOTO CD KODAK** La **fonction automatisé d'optimisation de l'image** vous économise de nombreuses heures de travail et vous garantie un résultat de première classe **Reconnu par de nombreux magazines** comme une parfaite réussite ce logiciel professionnel développé par **WONDSTAR/Z-SOFT** vous est livré en **version complète**

Les caractéristiques d'exécutions:

- Logiciel sous Windows **DLE Assistance**
- incroyables **fonctions d'optimisation de l'image** découpage mise en forme contraste clarté ton
- **plus de 35 outils de retouches et de dessins.** trais sombres/clairs écarter les imperfections éclaircir retouche des couleurs etc.
- **contrôle et conversion des couleurs** (S/W 256 couleurs 256 niveaux de gris 24 bits rendu des couleurs)
- **25 filtres automatiques** de contrôle des couleurs
- **fonction rapide de vision** un **réel WYSIWYG**
- **jusqu'à 8 images en même temps** ou une seule avec un **zoom de 25% à 1600%**
- **importation et exportation des formats** PCX, TIFF GIF, BMP TGA MSP JPEG EPS PCD (Photo CD)

TYPER OCR:

Version complète!

Logiciel professionnel de reconnaissance de caractères

La **fantastique solution OCR** sous MS-DOS! TYPER vous apporte la compatibilité avec **la quasi totalité des traitements de textes** connus Les textes seront à votre disposition **comme si vous les aviez tapés vous même.** Le programme **supplémentaire TEACHER,** permet l'apprentissage de la **reconnaissance de signes** inconnus

Caractéristiques:

- Reconnait **toutes les écritures d'impression et de machine à écrire** - **haute rapidité de reconnaissance** - **reconnaissance automatique** des vides et des paragraphes - **séparation automatique des signes** en cas de lettres collées - **capacité d'apprendre** de nouveaux types d'écritures - possibilités de sauvegardes dans presque **tous les formats de traitement de texte sous DOS**

PEARLSCAN 1200T

Une Passe + Kit Dia-Transparent

Scanner à plat A4 une passe 24bit True Color controlleur SCSI II d'une **résolution de 1200dpi interpolable à 2400** livré avec son kit transparent, WORDSCAN OCR IMAGE PALS et PHOTOFINISH

Voici l'outil de numérisation le plus complet et à un prix plus qu'attractif

Réf. PE316

6400,00 TTC

Notre premier prix - Scanner à niveaux de gris

PEARL SCAN 64/256 i

Idéal pour la reconnaissance de textes et de documents Un scanner de marque avec une bonne finition maintenant à un prix incroyablement bas! **64 NG interpolable jusqu'à 256 NG maximum,** largeur de numérisation 105 mm définition jusqu'à 400 dpi contrôle de la vitesse de numérisation réglage de la luminosité **Inclus SCANKIT pour Windows avec les drivers TWAIN et un lot de logiciels (TYPER OCR, PHOTOFINISH), carte d'interface. Réf. S5002**

420,00 TTC

Scanner à niveaux de gris

PEARL SCAN 256 G

Une bonne qualité d'image même pour les documents couleurs. **256 niveaux de gris,** largeur de numérisation 105 mm définition allant jusqu'à **400 dpi,** contrôle de la vitesse de numérisation réglage de la luminosité **Inclus SCANKIT pour Windows avec les drivers TWAIN et un lot de logiciels (TYPER OCR, PHOTOFINISH), carte d'interface. Réf. S5003**

649,00 TTC

Le scanner couleur 24 bits

PEARL SCAN TrueColor 24

Des couleurs de grandes qualités même pour les impressions papiers! Egalement idéal pour les photos si vous accordez de l'importance aux nuances dans les couleurs **24 bits (16,7 Millions de couleurs, 256 niveaux de gris)** largeur de numérisation 105 mm résolution 400 dpi contrôle de la vitesse de numérisation **Inclus TYPER OCR, PHOTOFINISH, carte d'interface. Réf S5004**

1199,00 TTC

Une qualité professionnelle - Le scanner à plat format A4

PEARL SCAN Paron 600 C^Plus

Pour les grandes occasions toutes les images de cette publicité ont été mises en page dans un studio de montage professionnel par le biais de ce scanner **24 bits (16,7 Millions de couleurs, 256 niveaux de gris), largeur de numérisation OIH A4, résolution de 600 dpi à 1200 dpi.** réglage du contraste et de la luminosité **carte d'interface SCSI 8 bits. Inclus TYPER OCR, PHOTOFINISH, carte d'interface**

En plus **IPHOTO Plus, le logiciel professionnel de traitement de l'image sous windows et WordLinx, l'OCR** (Reconnaissance de caractères) pour windows qui identifi 12 langues **Réf S5005**

2900,00 TTC

PEARLSCAN Paron 1200 C^Plus

Equivalent au PARON 600 C^Plus mais avec une résolution de 1200 dpi **interpolable jusqu'à 2400 dpi.** Conçu pour les **professionnels. Réf. S5006**

3990,00 TTC

KIT DIA-TRANSPARENT

Prêt à l'emploi pour le PARON 600 C+ et le 1200 C+ ce kit est conçu pour la numérisation de transparents (positifs ou négatifs), de diapositives, de radiographies Il intègre un dispositif de calibration et 5 niveaux de luminosité

Pour l'utiliser il vous suffit de retirer le couvercle de votre Paron et de le remplacer par ce Kit

1990,00 TTC

3615 DIF

- Informations produits
- Téléchargement
- Petites annonces
- Astuces
- Courrier

Pour enveloppe à fenêtre

Je commande:

N° de client (si déjà existant) _ _ _ _

☐	**PEARL SCAN 64/256i** (inclus TYPER OCR PhotoFinish Scankit TWAIN-Drivers)	(S-5002)	F 420,00
☐	**PEARL SCAN 256 G** (inclus TYPER OCR PhotoFinish Scankit TWAIN-Drivers)	(S-5003)	F 649,00
☐	**PEARL SCAN True Color 24** (inclus TYPER OCR PhotoFinish Scankit TWAIN-Drivers)	(S-5004)	F 1199,00
☐	**PEARL SCAN Paron 600C^Plus**	(S-5005)	F 2900,00
☐	**PEARL SCAN Paron 1200C^Plus**	(S-5006)	F 3999,00
☐	**PEARL SCAN 1200T UNE PASSE + Kit Dia**	(PE316)	F 6400,00
☐	**Kit Dia-Transparent pour les Paron-Scanners**	(PE311)	F 1990,00
☐	**Primax DataPen** (inclus special-OCR Software)	(PE305)	F 1890,00
☐	**Primax Lector Greymobile** (inclus FINISHING TOUCH IOCR CONNECT TWAIN-Drivers)	(S-6002)	F 1040,00
☐	**Primax Lector Colormobile** (inclus FINISHING TOUCH IOCR CONNECT TWAIN-Drivers)	(S-6003)	F 1990,00
☐	**Connection PrinScan** (inclus Scankit WordLinx SuperFax 5 1)	(S-6004)	F 499,00

☐ **Briquet à essence 10 Francs**

Expéditeur

Prénom _____ Nom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Date _____ Signature _____

JE RÈGLE PAR

☐ **CB** _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ **date expiration:** _ _ | _ _

☐ **contre remboursement (40 F frais supplem.)** **Signature:**

☐ **chèque**

Port: 55 F pour tous les modèles sauf les scanners à plat (120 F)

PEARL

Diffusion

21 rue Stanislas

68000 Colmar

☆SERVICE☆

- **Hotline**
- **Satisfait ou Remboursé** dans les 10j sauf le port (emballage + produit en état)
- **Livraison J+2** (sauf rupture de stock)

Telephone: 89·23·58·81 **Fax:** 89·23·59·15

Prix et informations donnés sous reserve d'erreurs et susceptibles de modifications sans préavis. Offre valable dans la limite des stocks

OPTIMISEZ

PC FUN

Stéphane KAUFFMANN

Bonjour à tous !

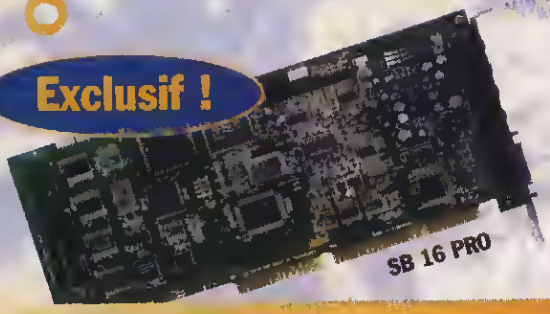
Qui n'a pas vu la pub télé pour OS2/WARP ? Elle nous montre des utilisateurs jeunes, beaux et épanouis sur leur lieu de travail. Mais pour vous qui utilisez votre PC à la maison pour vos loisirs, est-ce un bon choix ? Nous tentons de vous apporter une réponse dans le Zoom de ce mois-ci.

Cela fait des mois que la guerre des cartes son fait rage. Les défenseurs acharnés des unes et des autres se battent à coup de kHz et d'échantillons, mais si vous branchez la carte sur les enceintes livrées avec le kit, le débat se clos. PCFUN a voulu savoir si des enceintes amplifiées pouvaient être abordables et de bonne qualité, n'oubliant pas que les baffles sont les pièces maîtresses de la chaîne du son.

À votre bon cœur messieurs, dames ! PCFUN est toujours à l'affût d'accessoires PC géniaux peu où pas connus en France. Si vous dénichez une petite merveille, surtout n'hésitez pas à nous en faire part. De même, l'avis de nos testeurs n'a pas de valeur absolu. Si vous n'êtes pas d'accord ou si vous avez vécu une expérience différente avec tel ou tel produit, écrivez-nous. Le Forum est là pour vous donner la parole, PCFUN se veut interactif au sens non-galvaudé du terme !

Bonne lecture à tous.

Exclusif !



Le kit Discovery 4X de Creative

ON savait bien qu'ils nous cachaient quelque chose ! Le kit de Creative quadruple vitesse arrive et il s'annonce très prometteur, jugez plutôt :

- Une carte son Sound Blaster 16 Pro (nouveau modèle de base) avec un connecteur carte fille MIDI, un connecteur CD-Creative et un IDE mais pas d'ASP. Détail sympathique, il y a aussi deux connecteurs CD-audio.
- Un lecteur CD-ROM quadruple vitesse *enhanced* IDE.
- Des jeux, des éducatifs et un intégré.

Proposé aux alentours de 2 500 F, ce kit devrait faire un malheur, nous le testerons dans le prochain numéro. La carte son du kit sera également disponible seule. Le prix n'est pas encore déterminé mais il ne devrait pas se situer loin de la 16 Value. ◆

Casque virtuel 7th Sense

ENFIN un casque virtuel abordable : environ 2 000 F, mais c'est pas pour demain. Comptez bien six mois pour l'arrivée en France. Son principal avantage : le poids. Vous n'aurez plus l'impression de porter un heaume médieval. La vision suit bien entendu les mouvements de votre tête. Vous tournez la tête à droite, vous regardez à droite. Le casque inclut également des HP stéréos mais qui laissent les oreilles libres, et comble du raffinement, il y un micro. On se met déjà à rêver du vol en formation dans *Aces Over Corea* (n'est-ce pas Laurent ?). 7th Sense nous promet une large compatibilité avec la majorité des logiciels qui prévoient l'emploi d'un casque virtuel. ◆

La carte vidéo qui tue

Miro 12 PMD

Une carte graphique accélératrice, une carte de décompression MPEG et une accélération AVI, le tout sur une seule carte et pour moins de 1 000 F ! Ce n'est pas un gag. Disponible en PCI ou VLB, elle intègre 1 Mo de RAM extensible à 2 Mo. Les séquences vidéos en AVI peuvent être restituées en plein écran jusqu'à 30 images/seconde, et les séquences MPEG en 25 images/seconde. Si avec ce genre de carte le MPEG ne s'impose pas, c'est qu'il n'y a rien à faire. Ah, une version de Wing Commander III en MPEG ! ◆

Samsung

Nouvelle gamme de moniteurs

Trois modèles proposés à des prix très raisonnables renouvellent la gamme Samsung : un 15 pouces à moins de 2 600 F en entrée de gamme mais avec des caractéristiques intéressantes (un pitch de 0,28 et un tube de qualité). Un cran au-dessus, il y a le SM15GLI à moins de 3 500 F et le 17GLI à environ 5 000 F qui proposent un réglage sur écran OSD et une bande passante de 110 MHz. ◆

PC Twin

LE PC Twin est un périphérique permettant d'utiliser avec votre PC une manette SNES. Il se connecte entre l'unité centrale et le clavier, permettant une interface totale clavier/*joystick* : on a ainsi la possibilité de redéfinir en une minute la configuration du *paddle*, selon les fonctions clavier désirées. La procédure est simple : aucun logiciel à charger, le PC Twin gère l'étape automatiquement, trois modes de définition étant disponibles suivant la rapidité de la frappe clavier recherchée. Quatre sauvegardes *hard* permettent de conserver vos configs les plus usitées. Et pour ceux qui parviennent à jouer avec les pieds, il est en outre possible de brancher deux *pads* SNES ! Une interface simple à l'utilisation, complète et efficace, le *must* pour les jeux d'arcade et de plateformes. Nouveau et enthousiasmant pour moins de 350 F. ◆

Maxi CD-ROM 4X

GUILLEMOT se lance dans la course du quadruple vitesse avec ce lecteur CD proposé à moins de 2 300 F. Le lecteur ressemble étrangement au TEAC. Le kit est livré avec la carte interface et deux jeux plutôt sympatiques : *Under a Killing Moon* et *Little Big Adventure*. Guillemot propose également un kit avec ce lecteur et une carte son MaxiSound 16 pour moins de 3 000 F.
Guillemot propose également un petit *tuner* radio sous forme de carte d'extension qui coutera moins de 400 F. Nous testerons tout cela dans le prochain numéro. ◆

... TÉLEX ...

Trouvé sur Internet

L'Université du Tennessee a eu l'excellente idée de soumettre à un bench une panoplie exhaustive des ordinateurs de la planète.
Du coup, j'ai trouvé l'ordinateur qu'il vous faut pour jouer à Wing Commander III. Il s'appelle CRAY C90, il intègre seize processeurs et son système d'exploitation s'appelle le CF77-5.0-ZP-WD-E68. Je ne connais pas son prix mais il obtient la valeur de 10 780 alors qu'un PC 486 DX2 66 n'obtient que 2,4 ! Ah, c'est beau de rêver !

Tout en un : Multisystem 200 E

Acheter un volant pour F1 Grand Prix, un manche et un palonnier pour Flight Simulator et un guidon qui n'existe pas pour un bon simulateur de moto sur PC qui n'existe pas non plus, ça fait un peu cher. Avec le MS 200, vous avez tout en un, génial, non ?
Quant à la qualité, test dans le prochain numéro.

Gravis Ultrasound Ace

Les afficionados de Gravis vont être ravis : cette carte proposée à moins de 1 000 F fait évoluer une carte basique genre Sound Blaster FM vers le Wavetable (table de sons échantillonnés). C'est très intéressant pour les propriétaires de carte sans connecteur pour carte fille MIDI. Seule inconnue : est-elle compatible avec les jeux en General MIDI ou seulement en mode Gravis, à suivre...

Un vrai, tout en métal.

■ **ÉDITEUR : Société RENECO : Tél. : (1) 40 11 40 95.**

■ **PRIX :**
Manche : moins de 1 200 F.
Palonnier : moins de 1 400 F.
Module de commandes Action : moins 1 300 F.

La société RENECO à la pointe

DE VRAIES COMMANDES POUR S'Y CROIRE

LES passionnés sont nombreux, mais peu concrétisent leurs rêves et surtout les font partager au plus grand nombre. RENECO est une de ces exceptions. Quelques fous furieux de la simulation de vol et surtout de l'interface homme-machine ont décidé un jour de produire des accessoires qui ressemblent aux vraies commandes d'un avion et pas aux trop nombreux gadgets en plastique que proposent les grands constructeurs. Le pire de tout, c'est qu'ils arrivent à les commercialiser à un prix plus qu'honnête vu la qualité et le côté artisanal de la production. S'adressant avant tout aux fanas de la simulation de vol civil, leur manche et leur palonnier peuvent très bien servir pour tout simulateur de vol, voire de voiture avec le manche.

Aux commandes d'un ULM.

Ce dernier est d'ailleurs une vraie merveille, entièrement en métal. Il transmet le *feeling* d'un véritable avion : il tient dans la main, il est progressif, lourd, agréable, enfin rien à voir avec un *joystick* aussi performant soit-il. Intégrant une manette de gaz, il se connecte sur un port *joystick* traditionnel et fonctionne avec tous les simulateurs même si le *design* s'approche plus d'un Cessna que d'un F16.

Deuxième accessoire indispensable pour un vol digne de ce nom : le palonnier. Et là soyons clair, celui de RENECO est le premier qui ressemble à... un palonnier. Vraiment proportionnel et surtout aisément manipulable par les pieds (moins doués que les mains, si, si), il change radicalement le pilotage dans tout simulateur moderne digne de ce nom. En effet, un avion vole sur trois axes sinon c'est une fusée, une voiture, un *Jet-Ski* enfin, tout sauf un avion. L'homme n'ayant que deux mains, la coordination des trois axes avec un *joy* et le clavier relève de la prouesse physiologique. Donc en un mot comme en cent, ce palonnier est indispensable.

Dernier accessoire grand public, RENECO fabrique un module de commande à placer sous le moniteur qui gère les commandes de vol comme le train, celles de la navigation et des vues. Il est, lui, destiné à la simulation de vol civil et complète des logiciels comme *Flight Simulator*.

RENECO fabrique également des simulateurs complets destinés aux aéro-clubs, salons ou autres manifestations publiques. Dernière production en date, un simulateur d'ULM. Je vous en parle même si vous ne pourrez sans doute pas l'acheter, car j'ai eu la chance de l'essayer, et j'ai vraiment été emballé. Ils ont pris un vrai ULM, et après lui avoir enlevé les ailes, ils ont remplacé le moteur par un écran 20 pouces. Bon, c'est un peu plus compliqué, mais le résultat est hallucinant. Avec de vraies commandes les sensations prennent une autre dimension, bref on s'y croit.

Le premier palonnier vraiment utilisable.

Stéphane Kauffmann

CD SéleXtion
195 F SEULEMENT
POUR VOUS, LA MEILLEURE SÉLECTION DES
CD VIDÉO DE CHARME
A SEXUAL OBSESSION
Nos fantasmes sur CD
Référence 2064
WEEK-END AT ERNIES
Un week-end de rêve
Référence 2043

Digital Seduction	Réf 2044	Best of XTC Girls	Réf 2054
Sinfully Yours	Réf 2045	Camp DD	Réf 2055
Married Women	Réf 2046	Big Town	Réf 2056
Surfer Girl	Réf 2047	California DDreamer	Ref 2057
Group Therapy	Réf 2048	Endangered	Réf 2058
Frat Girl of DD	Réf 2049	Main Street USA	Réf 2059
Women love men	Réf 2050	The Fcae	Réf 2060
Dirty Laundry	Réf 2051	Girls, Girls, Girls !	Réf 2061
Graduation	Réf 2052	Expose	Réf 2062
California Calendar	Réf 2053	WAC5	Réf 2063

BON DE COMMANDE ET DE GARANTIE

à renvoyer à CD SéleXtion - 6, pl. Chabanne - 92130 Issy les Mx

Si je ne suis pas entièrement satisfait de ma commande, je serais remboursé integralement, sur simple demande. Merci d'écrire en lettres majuscules

PCF/3/X3

Nom Prénom
Adresse
CP Ville Age

OUI, je désire profiter de l'offre exceptionnelle CD Sélection et je choisis

Réf Prix TTC : 195 F
Réf Prix TTC : 195 F
Réf Prix TTC : 195 F
Réf Prix TTC : 195 F
Participation aux frais de port et manutention 28 F
Total F

Je certifie être agé de plus de 18 ans. Signature

Règlement par : ☐ Chèque ☐ CCP ☐ Mandat (a l ordre de CD sélection)
☐ Carte Bleue N° Date d'expiration /

ENFIN LE PREMIER VÉRITABLE
CD-ROM "X" FRANCAIS
100% INTERACTIF - 100% HARD
INTERACTIVE CUM
VIRTUAL Secret Girls
RESERVE AUX ADULTES
JOUEZ AVEC LES 4 SUPERBES CREATURES ET DECOUVREZ LEURS FANTASMES LES PLUS SECRETS. SACHEZ EVEILLER LEUR SENSUALITE, AIGUISER LEUR DESIR ET DECHAINER LEUR ORGASME
version MAC & PC
REF : 030 000
PRIX 399F TTC
CONSULTEZ OU COMMANDEZ TOUS NOS CD-ROMS AU : 36 68 10 43
CONCORDE
LEADER FRANCAIS DU CD " X "
vous propose en exclusivité les 150 MEILLEURS PROGRAMMES DE CHARME
DE 15 A 30% MOINS CHER
sur son nouveau catalogue
GRATUIT POUR TOUT ACHAT
OFFRE DISPONIBLE AUX 2 SUPERMARCHES DU SEXE
276 RUE DES PYRENEES-PARIS 20 ou 6 RUE DU DAHOMEY- PARIS 11
EGALEMENT SUR MINITEL : 3615 CONCORD

Bon de commande a retourner a EDITIONS & FILMS CONCORDE PCF 0395
17 RIS RUE BENOIT FRACHON - 94506 CHAMPIGNY S/MARNE CEDEX - Tel: 45 16 01 72
Adressez moi, sous pli clos et discret, sans aucune obligation d'achat ulterieur, le CD-Rom suivant :
☐ INTERACTIVE CUM - Virtual Secret Girls + Catalogue gratuit REF 030 000
Je règle la somme de 399 Frs + 35F de port par ☐ CHEQUE ☐ C.C.P ☐ MANDAT
☐ Nouveau Catalogue CD-Roms X: 10F (Remboursé au premier achat)
NOM PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE
GROSSISTES, REVENDEURS, NOUS CONTACTER AU : 47 06 13 13

Le nouveau système d'exploitation d'IBM semble avoir tout pour plaire : simple à utiliser, facile à configurer, utilisable sur des PC raisonnables et surtout réellement multitâche. Étant de nature méfiante et surtout habitués au galères et promesses informatiques en tous genres, nous avons voulu en avoir le cœur net.

- **GENRE : Système d'exploitation.**
- **ÉDITEUR : IBM.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 386, 4 Mo, 25 à 50 Mo sur disque dur.**
  CONSEILLÉE : DX4 100, 16 Mo.
- **PRIX : Environ 650 F sur CD et 750 F sur disquette.**

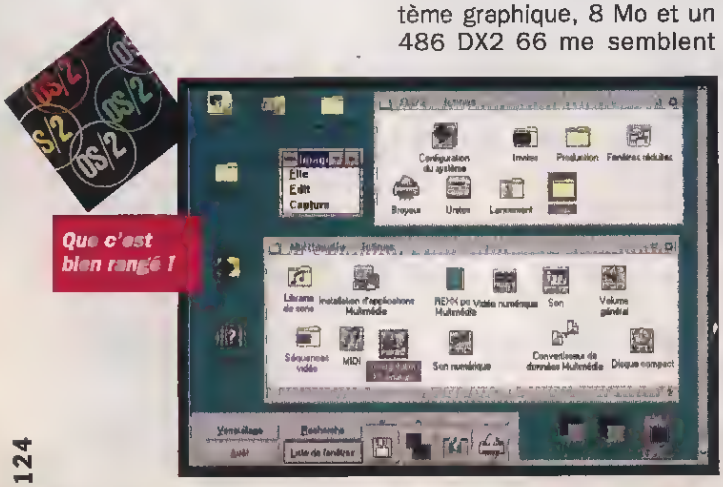
Un système d'exploitation aux multiples facettes

OS/2 WARP AT HOME ?

PREMIÈRE nouveauté de OS/2 Warp, il se contente d'une configuration moyenne, en théorie un 386 avec 4 Mo de RAM lui suffit. Dans la pratique ces chiffres semblent peu réalistes. Avec sa gestion de la mémoire, notamment pour l'émulation DOS et les exigences du système graphique, 8 Mo et un 486 DX2 66 me semblent plus réalistes. OS/2 accroît son confort d'utilisation avec la puissance de la machine. Par ailleurs le système occupera quand même la bagatelle de 25 à 50 Mo sur votre disque dur selon les options choisies.

L'installation est exemplaire et représente réellement un pas en avant dans la convivialité. WARP s'occupe de tout et détecte comme un grand votre carte son, votre lecteur CD-ROM, vos carte SCSI et votre carte vidéo. Il installe même les *drivers* nécessaires pour faire fonctionner tout ça. Évidemment ce n'est pas toujours aussi rose. Certaines cartes vidéo ou lecteurs CD-ROM posent problèmes et il faut alors se procurer auprès d'IBM un *driver* spécial. Si vous optez pour OS/2 Warp, il est sage de vous faire confirmer la compatibilité de tous vos éléments.

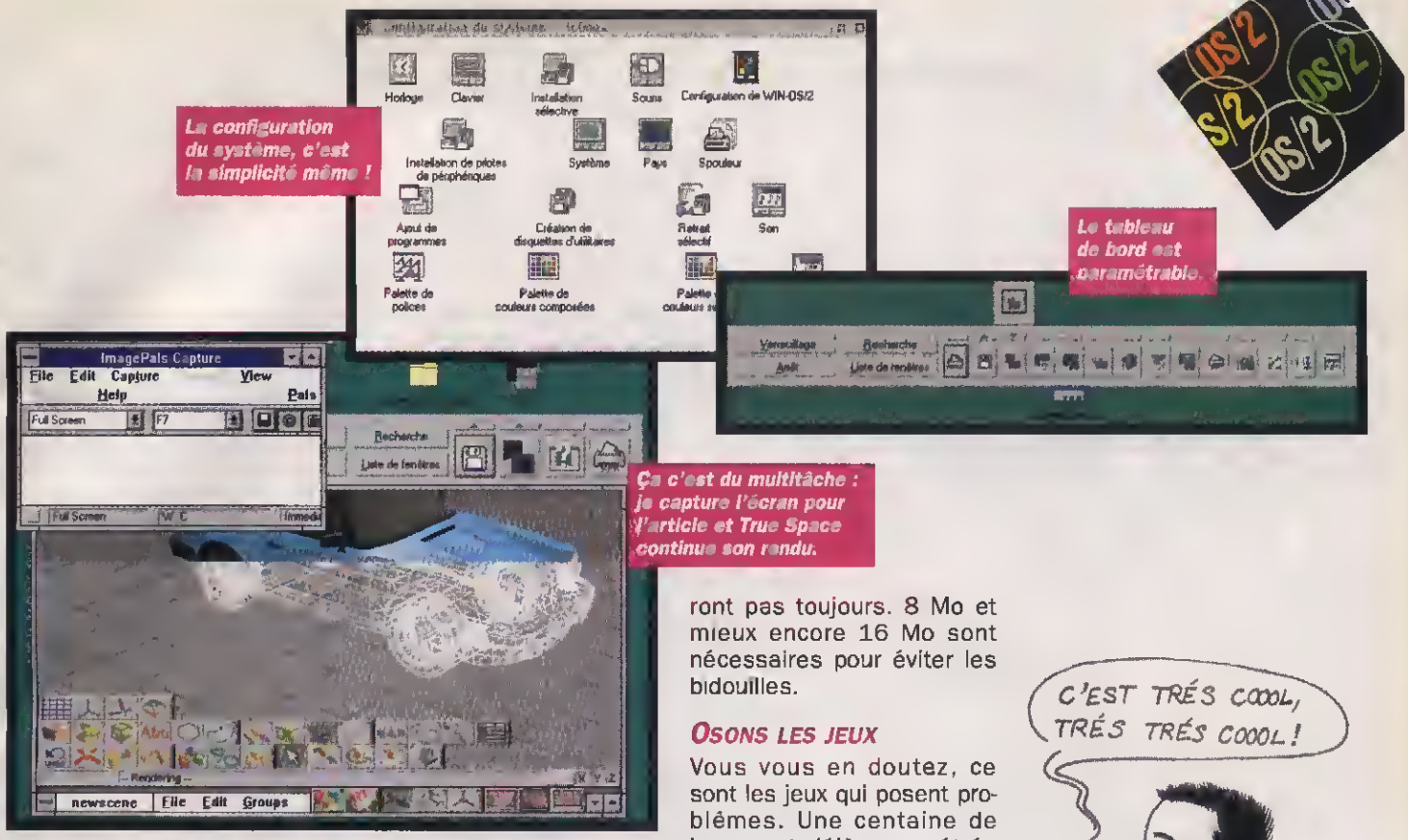
Une astuce intéressante pour vos programmes *DOS* hermétiques à l'émulation OS/2 : vous pouvez démarrer votre ordinateur en session DOS normale. Vous pouvez aussi partitionner votre disque dur, une partition OS/2 et une DOS. Au démarrage vous aurez systématiquement le choix entre les deux systèmes.



Que c'est bien rangé !

La logique de l'objet

Une fois l'installation et la configuration réussi, l'écran de base apparaît accompagné de magnifiques bruitages très « Macintoshesques ». Au premier abord, on se croirait dans Windows avec des icones et des fenêtres partout. Mais la logique est tout autre. OS/2 Warp est un système orienté



La configuration du système, c'est la simplicité même !

Le tableau de bord est paramétrable.

Ça c'est du multitâche : je capture l'écran pour l'article et True Space continue son rendu.

« objet ». C'est l'approche la plus intelligente depuis l'invention du boulier.
Chaque icone a une histoire et une vie qui lui est propre. D'abord, elle se balade au gré des désirs de son maître, et avec un petit clic de droite fait apparaître un menu dans lequel se paramètrent toutes les fonctions du programme qui lui sont associé. Pour créer ces objets, rien de plus simple, qu'il s'agisse d'un programme OS/2, Windows ou DOS, il suffit d'indiquer où il se trouve, et le tour est joué. Si vous ne le savez pas, OS/2 le recherchera pour vous. Ensuite, vous rangez l'objet où vous voulez et un simple clic suffira à démarrer le programme. Plus besoin d'ouvrir DOS ou Windows au préalable, OS/2 s'en charge, génial !

Du vrai multitâche

Mais plus fort encore, vous pouvez ouvrir deux programmes Windows et un programme DOS tout en communiquant sur Internet. Vous êtes en présence d'un vrai système multitâche. Rien de plus pénible, en effet, que d'assister avec un air hagard au formatage passionnant d'une disquette surtout si au même moment il y a *les Musclés* à la télé... Avec WARP, vous n'aurez plus ce problème. Vous comprendrez aisément que pour gérer plusieurs programmes lourd à la fois, mieux vaut avoir une bête de course.
De même, la gestion des programmes DOS et Windows est parfaitement transparente, l'allocation de la mémoire devrait l'être aussi mais là, les choses se gâtent un peu. Pour Windows pas de problème, OS/2 le gère très bien. Pour DOS, c'est plus délicat. En principe, OS/2 reconnaît les exigences mémoires du programme DOS et lui alloue le type de mémoire nécessaire. OS/2 n'étant pas lié au fameux 640 ko, plus de message : « Pas assez de mémoire conventionnelle disponible ». Mais les programmes qui demandent presque toute la mémoire de votre ordinateur ne se lanceront pas toujours. 8 Mo et mieux encore 16 Mo sont nécessaires pour éviter les bidouilles.

Osons les jeux

Vous vous en doutez, ce sont les jeux qui posent problèmes. Une centaine de jeux sont déjà paramétrés dans WARP, et là c'est le luxe. Vous les installez sous DOS, vous créez un objet dans OS/2 et ça marche avec un petit clic, géant. Mais évidemment, se sont les derniers programmes sortis qui vous intéressent et pas les vieux clous. Deux cas de figure, soit le jeu marche avec les paramètres par défaut, soit il faut expliquer à OS/2 quel type de mémoire il doit allouer au jeu. Ce paramétrage, et malgré l'aide en ligne, reste tout aussi ésotérique que sous DOS, et vous coûtera des nerfs. Avec 8 Mo, impossible de faire tourner *Wing Comander III*, et *Under a Killing Moon* m'a fait transpirer une bonne demi-heure avant de m'apercevoir qu'une procédure de lancement pour OS/2 est prévue par l'éditeur. Heureusement, ceci devient d'ailleurs de plus en plus fréquent. *Flight Simulator 5*, pourtant réputé pénible, a marché du premier coup et en SVGA, la haute résolution ne pose pas de problème à OS/2. Pour les jeux, le problème

Et les applications OS/2 ? Il y en a très peu mais on s'en fiche vu que les autres marchent très bien ! Tout est dit ou presque. OS/2 est livré en standard avec un « Bonus Pack ». Il comprend un intégré, des outils de communication et, mode oblige, un kit d'accès à Internet et à Compuserve. Works, l'intégré, regroupe un traitement de texte, un tableur, une base de données et un agenda. C'est un bel outil, complètement orienté objet : vous glissez par exemple un document texte dans la base de données et de là vers l'imprimante, convivialité maximale. Par contre, il ralentit les performances globales du produit.

n'est d'ailleurs pas tellement de les faire fonctionner mais de les paramétrer au mieux pour avoir une vitesse d'exécution maximale.

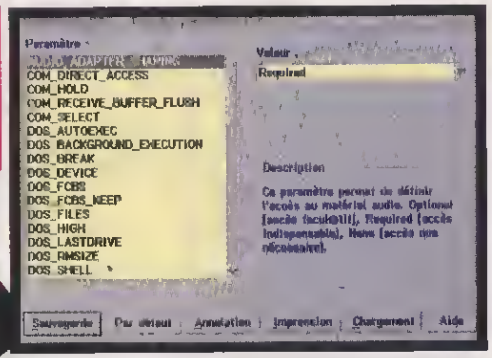
Sécurité et performances

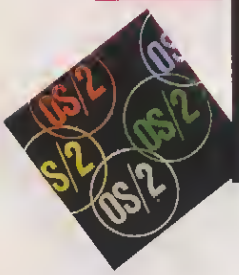
Avec Windows et si votre carte vidéo est parfaitement compatible, la gestion est très facile. Vous changez le nombre de couleurs dans OS/2 et Windows fonctionnera de même. Autre avantage et non des moindres . un programme Windows plante, et le moins qu'on puisse dire, c'est que ça n'est pas rare, pas de problème, on ferme l'application et le reste continue à fonctionner. Côté performances, la surprise fut agréable. Les jeux lancés à partir d'OS/2 tournent exactement aussi vite que sous DOS s'ils sont bien paramétrés. Pour Windows, même combat, il n'y a pas de perte de vitesse. Le lancement des logiciels et l'initialisation du système sont par contre plus lent.

Convivialité et logique

L'interface « utilisateur » de WARP est une pure merveille surtout pour les allergiques du « C : ». Windows avait été une première étape mais la gestion de fichiers restait « DOSesque » et nous ne parlerons pas des procédures d'installation et de configuration qui transforment rapidement Windows en contemplateur de sablier. Avec OS/2, même le Mac est battu. La logique objet déjà décrite, correspond tout de même plus à notre mode de fonctionnement : une fonction, un icone, un paramétrage.

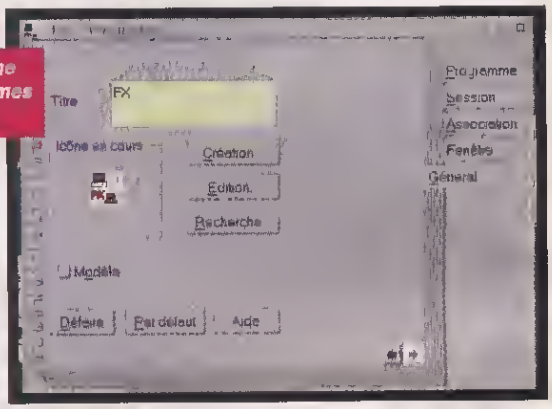
Ces paramètres DOS sont aussi ésotériques que les vrais !





Second point, tout est graphique et la souris est intelligemment gérée, clic gauche, on ouvre, clic droit, on a accès au paramètres ou on déplace l'objet. Nouveauté dans Warp, l'apparition d'un tableau de bord ou, hormis les fonctions comme « arrêt système », on peut regrouper les programmes les plus couramment utilisés. Tous les paramètres de configuration sont immédiatement accessibles et leur changement se fait par un simple clic. Mais le mieux de tout : on n'écrit plus. Tout se passe par choix, même la recherche d'un programme.

OS/2 cherche les programmes pour vous.



Alors ! Oui ou non ?

Rien ne sert de tourner autour du pot, il me faut répondre à la question, OS/2 Warp pour un usage personnel de loisir : oui ou non ? Certes le système est génial mais la pub télé, à laquelle vous n'aurez sans doute pas échappée, dresse quand même un tableau un peu idyllique.

Première condition, il vous faut un ordinateur musclé et surtout de la RAM. Maintenant, tout dépend de vos connaissances et de vos besoins. Si vous maîtrisez déjà bien le DOS, que vous avez résolus tous les petits problèmes mémoires (**PC FuN** vous y aide encore dans ce numéro) et que le multitâche ne vous fait pas vibrer parce que vous ne faites pas deux choses en même temps (et achetez vos disquettes déjà formatés), OS/2 ne vous apportera pas grand chose. Vous devrez réapprendre un nouveau système et des difficultés peuvent être au rendez-vous.

Par contre si le DOS vous agace, que jouer n'est pas votre principal soucis, que le côté *plug and play* vous séduit, et que certains utilisateurs dans votre foyer aimeraient bien se servir de tel ou tel logiciel juste en cliquant dessus : pourquoi pas ? Mais attention, cela ne vous met pas à l'abri de problèmes initiaux ou occasionnels.

Dernier cas de figure, le multitâche présente un réel avantage pour vous, et l'aventure vous tente : OS/2 Warp est un système 32 bits puissant et bien sécurisé. Cela représente d'ailleurs un avantage non négligeable pour les programmeurs en herbe, plus de *reboot* en cas de plantage, on ferme une fenêtre, on en ouvre une autre et c'est reparti.

Pour ma part j'attend avec impatience la confrontation avec Windows 9X.

Stéphane Kauffmann

36.14 36.15 DP

Télécharger Plus Vite & Moins Cher

Compatible PC - Macintosh - Atari - Amiga

Fichiers gratuits

Certains fichiers sont téléchargeables directement sur 3614 DP sans dépenser de créditels (la documentation du serveur, la liste des fichiers avec leurs commentaires, les mises à jours de Moon, etc...)

Créditels

A chaque minute passée sur le 36 15 DP, vous capitalisez 20 koctets (1/2 Méga-octets par heure) que vous pouvez ensuite utiliser pour télécharger sur le 36 14 DP.

Abonnements continus

Grâce à un abonnement de 600 Frs pour six mois ou de 900 Frs pour un an, téléchargez à volonté sur le 36 14 ABO en ne payant que 7,65 Frs à 21,60 Frs de l'heure (modulations horaires du téléphone) au lieu de 76,20 Frs. Paiement par chèque ou carte bancaire.

Protocoles Moondial

Nous utilisons les protocoles les plus fiables et les plus rapides du marché. Ils permettent notamment de télécharger un fichier en plusieurs fois. Demandez notre kit GRATUIT. Vitesse moyenne : 6 ko/minute (300 cps).

Sélection rigoureuse

Contrairement à nos confrères, nous ne sélectionnons pas les Méga-octets de fichiers de plus ou moins bonne qualité. Au contraire, nous sélectionnons chaque semaine parmi 60Mo de programmes, images, sons, jeux, antivirus, textes, etc... ceux qui présentent un réel intérêt et qui ne font pas double emploi avec d'autres.

Nouveau look

DP a fait peau neuve pour vous offrir un service plus rapide et plus confortable : les rubriques accueillent vos sources, idées, échanges, annonces, etc... Quatre systèmes de recherche vous permettent de trouver rapidement le fichier que vous cherchez. Bien sûr, hormis le téléchargement proprement dit, tout DP est accessible librement par 36 14. Nous mettons également à votre disposition 8 lignes haute vitesse (2400 à 14400 bauds) sur Paris.

Entre autres...

Nous sommes les seuls à disposer d'une [illegible] collection d'avions et scénarios pour Flight Simulator 5. La simulation est l'une de nos spécialités. Nous avons également des logiciels de généalogie, d'astrologie, d'astronomie, de bureautique, de dessin, de musique, de communication et des antivirus. Des textes (techniques, humoristiques) et une tonne d'outils de programmation (Pascal, Basic, C., Assembleur, etc...) et de jeux (action, réflexion, aventure, etc...) Et puis des images, des fiches, des polices de caractères, des chansons (midi, wav, voc, mod, etc...), des rubriques Windows. Sans oublier la section adultes qui regroupe des images softs et hards, des animations, des jeux et des photos étrangers dignes du livre des records.

Votre vie a enfin un sens ! Vous avez acquis votre CD-ROM, vous êtes fier comme un jeune paon de votre carte son 16 bits et votre carte fille General MIDI ferait pleurer Mozart de bonheur. Mais ne manque-t-il pas quelque chose à tout ce beau monde ? Et oui, vos oreilles, à quoi sont-elles reliées ?

For your Ears only

ENCEINTES AMPLIFIÉES

ON a fait beaucoup d'efforts dans le domaine du son depuis la naissance de la première Adlib. Mais dans toute la chaîne musicale de votre PC, il existe toujours un parent pauvre : la restitution du son. C'est une situation paradoxale et illogique car comment pourriez-vous savourer l'équipement gagné à la sueur de votre front ?

Pourquoi pas ? Si l'on n'a pas de chaîne Hi-Fi avec un lecteur de CD-audio, l'ordinateur peut s'y substituer par le biais du CD-ROM. Dans ce cas, il est bon de se tourner vers les magasins de musique pour acheter des enceintes amplifiées assez coûteuses. L'investissement en vaut la peine car le rendu sera meilleur que certaines chaînes à 2 500 F. Dans la même optique, on voit apparaître des radios pour PC. Le seul réel inconvénient dans tout cela est qu'il faille allumer son ordinateur pour écouter du Beethoven. Pour sonoriser une chambre c'est une solution idéale.

Il existe plusieurs solutions dont la meilleure est évidemment la connexion à une chaîne haute-fidélité. Le problème est qu'elle n'est pas forcément à proximité de votre machine. On peut aussi utiliser un casque de bonne facture, mais il faut s'attendre à avoir une citrouille mûre en guise de cerveau au bout de deux heures d'utilisation « doomesque ». Enfin, et c'est ce qui nous intéresse, on peut brancher des enceintes. Il est vrai que les cartes son et les lecteurs de CD-ROM sont souvent livrés avec des enceintes dites passives. Mais le résultat est souvent désastreux... en restant optimiste. Il est bien plus intéressant de loucher du côté des enceintes actives que l'on trouve dans le commerce, elles permettent de désactiver l'ampli de la carte qui est souvent d'un niveau assez moyen. C'est ce que nous avons fait avec la bravoure qui nous caractérise, soumettant nos appareils auditifs aux pires tortures. Toutes les enceintes de ce comparatif sont donc blindées, il n'y a aucun risque de perturbation magnétique pour nos moniteurs adorés.

Globalement, il ressort de nos investigations ci-contre deux choix possibles. Soit vous avez moins de 700 F et dans ce cas autant acheter des enceintes actives à 150 F la paire, soit vous économisez pour vous payez les Creative ou les Lonsen 800, et là vous découvrez un autre monde. Entre les deux, et c'est malheureux à dire, point de salut.

Mourad Mehdi

- Enceintes LONSEN : Cobra, tél. : (1) 43 57 80 80.
- Enceintes SBS300 : 3615 Creativa.

LONSEN LS-109

Milieu de gamme chez ce constructeur, elles sont très simples d'apparence, il n'y a toujours aucun réglage direct. Les basses ne brillent pas mais ont le mérite d'exister, les aigus sont clairs. Le mélange des deux permet d'obtenir un rendu assez équilibré. L'ampli de la carte devra être branché (inadmissible).

Des enceintes moyennes pour un prix d'env. 600 F.

LONSEN LS-800

Coffret en bois, 2 x 30 W réels, taille imposante, poids conséquent... un... deux... *Il est né le divin enfant* ! Oui Monsieur ! Les basses sont époustouflantes, vous pouvez les pousser sans aucune vibrations parasites, la puissance est à vous battre avec vos voisins dans l'ascenseur. Ces enceintes ont tout pour elles, les CD-audio passent superbement, les jeux et créations prennent de l'ampleur.

Une petite merveille qui ne l'est malheureusement pas par son prix, env. 1 300 F.

CREATIVE SBS300

Voici la version du constructeur de carte son le plus heureux de la planète. Le *design* dénote d'entrée avec la production habituelle (enceintes développées avec Yamaha). Les boutons de réglage sont ici présents en façade. L'écoute révèle un très bon ensemble, tant au niveau des graves que des aigus, avec un bon volume sonore. Creative nous prouve qu'ils savent aussi faire des enceintes de qualité avec ces SBS300.

À conseiller vivement, même pour moins de 800 F.

- UBI SOFT
- TRUST
- NO NAME
- ZARBI
- TRUCMUCHE
- ETC.

C'est un modèle que l'on retrouve partout, du grossiste au fleuriste en passant par l'épicier. C'est une carcasse unique sur laquelle les différentes marques apposent leur logo. D'aspect, les enceintes sont imposantes avec le réglage des aigus, graves et volume sur la face avant. Elles arborent fièrement un 2 x 80 W qui nous fait rêver à des explosions titanesques. Le tableau idyllique se complète par un prix léger... léger. *Clap* ! (claquement de doigts) de moins de 500 F. Ah ! La désillusion est toujours douloureuse. Les 80 W, disparus (certainement pas musicaux ceux-là), les basses complètement fausses, les aigus de même, l'ensemble est confus.

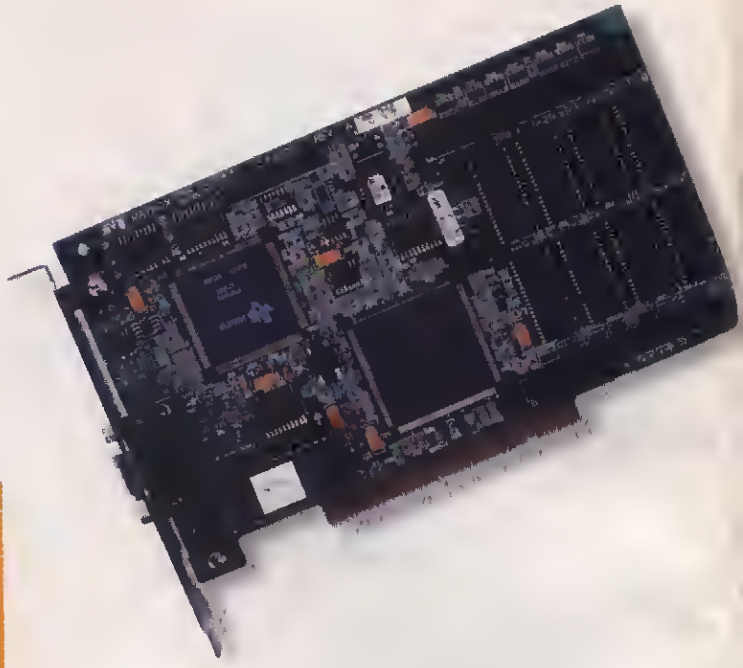
Des enceintes à éviter pour la sauvegarde de vos feuilles de choux.

LONSEN L-S 101 II

Sous la barre des 400 F, ces enceintes sont en quelque sorte un premier prix. L'alimentation est intégrée, et c'est le cas pour toutes les Lonsen. La présentation de la paire est d'une sobriété à toute épreuve, il n'y a qu'un bouton de marche-arrêt sur la face arrière. On peut tout résumer en disant que l'écoute est en dessous du prix. Les basses sont inexistantes, ce qui semble normal pour le volume des enceintes mais les aigus sont criards ce qui donne un son complètement déséquilibré. Le pire, c'est que l'on a besoin de l'ampli de la carte pour avoir un son assez fort et correct, donc pas question de le débrancher.

En définitive, une paire d'enceintes de qualité assez moyenne pour le prix.

Matrox vient de sortir une nouvelle carte graphique qui, ô merveille, intègre des processeurs accélérant les calculs 3D. Malheureusement, ils ne pourront être exploités qu'avec des logiciels optimisés. Accélérée sous Windows et livrée avec 2 Mo de DRAM, elle est très conviviale, mais ses performances sont trop contrastées.



- **GENRE : Carte graphique.**
- **ÉDITEUR : Matrox.**
- **LANGUE : Manuel en Anglais.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 en PCI, 4 Mo de RAM, SVGA, DOS 5.x.**
- **PRIX : Moins de 2 500 F.**

J'ai l'impression qu'elle est prématurée

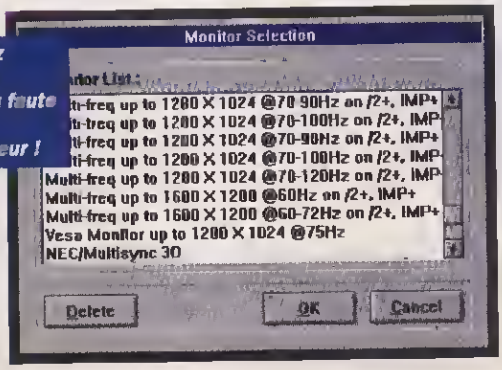
MATROX MGA IMPRESSION +

L'INSTALLATION de la carte est d'une simplicité à toute épreuve : après une connexion sur une prise PCI, le programme d'installation vous prend par la main, comme un bébé, et on aime ça. Il modifie les fichiers « internes » tout seul, puis vous demande par des menus successifs le modèle de votre moniteur, la résolution graphique souhaitée ainsi que le nombre de couleurs désiré ; un vrai jeu d'enfant. De plus, le pavé de deux cent cinquante pages servant de manuel vous aidera en toutes circonstances : génial (pour ceux qui savent lire l'anglais, malheureusement...).

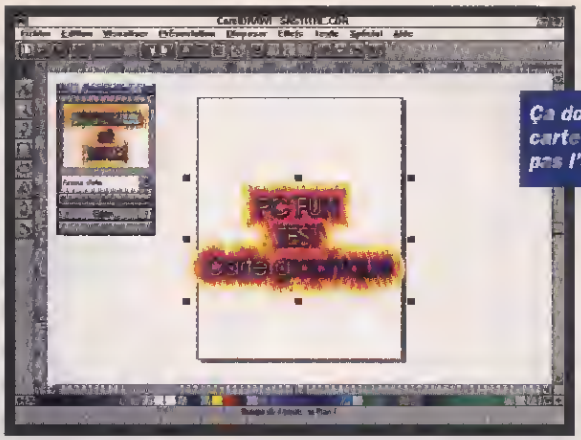
Un groupe de programmes est ensuite créé sous Windows, et contient tous les logiciels de configuration (gestionnaire de moniteurs, panneau de configurations, contrôle rapide, etc.). Le gestionnaire de moniteurs permet de modifier d'un simple clic le type d'écran que vous utilisez sur une liste de moniteurs présélectionnés. Le contrôle rapide permet lui de présélectionner quatre résolutions différentes. Vous n'avez plus besoin alors de définir le style de l'écran à chaque fois. Un clic sur la configuration souhaitée, et elle prend effet, sans redémarrer Windows. Splendide, vous avez donc droit maintenant à votre quart d'heure de *zapping* en toute sérénité.

Nous avons comparé les performances de la Matrox à une Diamond Stealth 64 munie de 2 Mo de DRAM (voir tableau). La première affiche des résultats parfois bizarres. Sous DOS, on a l'habitude, la Matrox est comparable à un escargot asthmatique (résultat avec *3D bench* dans le tableau) ! Pourtant je les ai testées sur un Pentium 90.

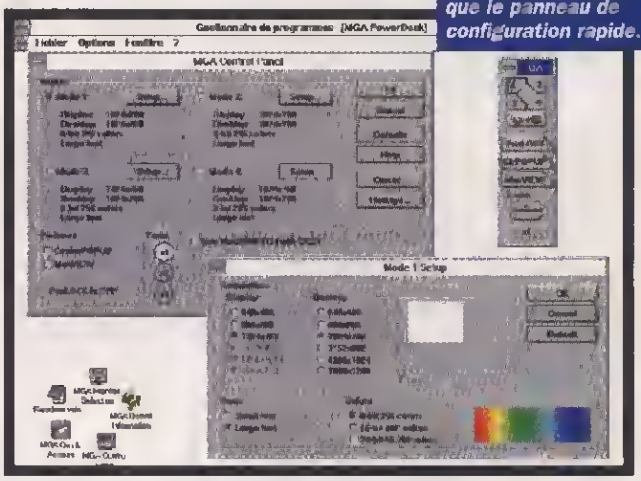
Avec le *bench Windsock*, elle obtient la même note que la Diamond ce qui est excellent puisque c'est une référence dans le domaine (Cf. Test dans **PCFuN** n°2). Pour les néophytes, sachez que 3D bench exécute une animation 3D sous DOS, et Windsock un panel de repré-



Si vous n'y trouvez pas votre bonheur, ce n'est plus de la faute de Matrox... Changez de moniteur !



Ça doit être une carte suisse : y'a pas l'fou au lac !



L'essentiel du groupe de programme, avec le menu des quatre présélections, ainsi que le panneau de configuration rapide.

sentations graphiques 2D (dessins, textes, couleurs, etc.) sous Windows. Pour l'instant, rien à redire. Côté logiciel par contre, la Matrox Impression + surprend un peu, voire parfois beaucoup. Le manque d'homogénéité de ses performances est étonnant. Face à la Diamond Stealth 64, vous pourrez voir une différence de contraste et de couleurs à tomber par terre. L'utilisation de *True Space*, logiciel de 3D, s'avère exactement aussi rapide qu'avec la Diamond. *Corel Draw 5* apparaît être plus lent de 25 à 50 % suivant les applications. Et c'est avec le défilement d'images au format .BMP ou .GIF (sous *Publisher* notamment), qu'elle a le pompon. La Matrox est alors jusqu'à dix fois plus lente !

Quant au CD de démonstration, il n'apporte pas grand chose de neuf. Même si True Space n'est qu'une version de démonstration aux performances identiques à la version complète, Matrox nous a affirmé, qu'il sera commercialisé de façon optimisée sous peu ; suivi de bien d'autres logiciels. À suivre donc.

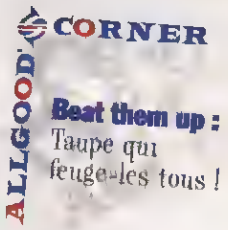
Les jeux fournis sur le CD (*Sento*, *Icehawk*, *Rendmorf* et *Spectre*, sous DDS), sont les seuls programmes à bien démontrer ce que peu réaliser la Matrox avec des applications lui convenant : lissages Gouraud, animation 3D en temps réel, etc. Mais attention, ne comptez pas vous amuser avec ces jeux là ; ils sont trop compliqués ! Oh, oui ! J'ai dénombré quatre directions de déplacement et deux façons d'attaquer pour Sento, un *beat them up*, et encore, avec de l'imagination ! Ces mêmes jeux (fournis sur un CD indépendant et non compris avec la carte) tournent aussi avec d'autres cartes que notre Matrox. Essayés avec la Diamond, ils sont cent fois plus pourris. Les routines de calcul optimisés Matrox paraissent donc très efficaces. On ne peut donc qu'attendre les prochains logiciels écrits pour cette carte avec une certaine impatience.

Bref, à vous de vous faire une idée. Si les premières utilisations de votre PC sont les logiciels de 3D sous Windows (et de surcroît les versions optimisées à venir), l'achat de la Matrox peut s'envisager. D'un autre côté, les résultats étant très aléatoires, je vous conseille de passer votre chemin.

Norbert Peyrat

AVIS **La Matrox MGA Impression + semble posséder de très bonnes caractéristiques techniques mais les applications qui en bénéficient sont trop peu nombreuses pour le moment. De plus, la lenteur sous DOS plus qu'injustifiable (un 386 SX 16 avec une Cirrus Logic faisait mieux), fait que la carte, pour moi, n'est pas un achat à conseiller. Il faudra néanmoins, observer de très près quels seront les logiciels optimisés Matrox. À ce moment là seulement, elle pourra peut-être, devenir intéressante, voire alléchante...**

En rouge, les meilleurs résultats	MATROX	DIAMOND
3D Bench	14,4	90,1
Windsock	2880	2827
True Space	21,30 s	21,30 s
Image .BMP défilement	15,66 s	1,20 s
Corel Draw titre en fractal	12 s	7,57 s

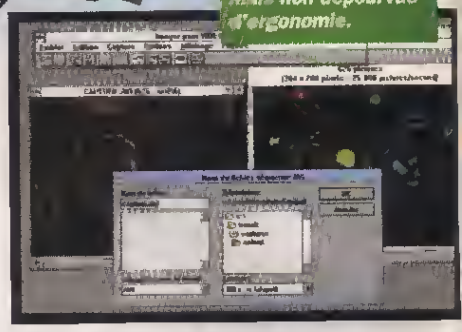


10/20

- Facilité d'installation.
- Luminosité des couleurs incroyable.
- Changement de configuration sans rebooter Windows.
- Pas de logiciels exploitant la puissance.
- « Gros » toof-toof sous DOS.

Le principal intérêt de la Video NT de Vitec, réside dans la compression des fichiers vidéo au format MPEG à un prix grand public. On se prend déjà à rêver à sa prochaine superproduction...

- **GENRE : Carte d'acquisition vidéo.**
- **CONSTRUCTEUR : VITEC.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 DX2 66 ou plus, 16 Mo, HD 330 Mo ou plus, SVGA 800 x 600 x 16 millions de couleurs, Windows 3.1.**
- **PRIX : Moins de 3 700 F.**



Une interface un peu spartiate, mais non dépourvue d'ergonomie.

Du MPEG à prix compressé

VIDEO NT

ON a du mal à imaginer qu'une si petite carte, avec si peu de composants, parvienne à compresser des séquences animées au format MPEG. Mais bon, ne préjugeons pas. La Vitec NT accepte plusieurs sources vidéos : caméscope, magnétoscope, appareil photo magnétique, vidéo disque et caméra. Les différents formats acceptés (VHS, S-VHS, 8 mm, HI8) et les différents standards reconnus (PAL, SECAM, NTSC), lui confèrent une large compatibilité avec l'essentiel du matériel vidéo du moment. À l'arrière, deux connecteurs recevront les cordons qui assureront la liaison avec les sources vidéos. Une troisième prise est présente, mais elle ne sert que pour les développeurs qui travaillent sur des applications spécifiques.

Dixit Vitec. Genre, on est pas des rigolos, on bosse aussi avec des pros.

Quelques tours de tournevis plus tard et mon ordinateur gît devant moi, les entrailles à l'air. Aucun paramétrage préalable n'est nécessaire sur la carte. C'est en effet l'installation logicielle qui se chargera automatiquement de cette besogne. Entre le pilote de la carte, le *runtime* de *Video for Windows*, le logiciel de montage vidéo et le codec (codeur-décodeur) MPEG, quatre installations sont requises (pour plus de détails, voir dans le dossier de **PC FuN** n°2). Mais pas de panique, tout est automatique. Bravo, monsieur Vitec et merci de penser à l'utilisateur qui s'intéresse davantage à la finalité de son matériel qu'à son installation.

Pour les besoins de la cause, j'écume la vidéothèque de mes fils et je sélectionne une cassette, *Les tortues ninja*. « *Tu nous la rendras, dis papa, tu nous la rendras ?* » Numérisation. Déception. En 384 x 288 à 25 images/seconde, mon Pentium 90 saccade violemment à la restitution. C'est pire encore avec les images très animées. Je suis contraint de réduire la taille de la fenêtre pour retrouver une fluidité de meilleur aloi. En revanche, le codec MPEG fonctionne parfaitement, à condition de ne pas appeler les utilitaires de compression et de lecture depuis l'interface générale de la video NT. Dommage, car l'ergonomie y était meilleure et le sélecteur du pourcentage de compression, bien plus pratique. Mais, je me suis heurté fréquemment à des plantages inexpliqués. D'autre part, pour la compression de gros fichiers, il est bon de prévoir un peu de temps : l'écriture du synopsis de votre prochain scénario, par exemple.

Alain DAUBERVILLE

12/20

- La facilité d'installation.
- Le MPEG à ce prix là.
- Mauvaise qualité des captures vidéos et de la prévisualisation.

Le MPEG oui, la vidéo bof...

Choisissez 3 CD-ROM vous n'en payez que 2 !

Cadeaux

1. Un anti-virus professionnel qui détecte et supprime plus de 2000 types de virus, y compris les tout derniers
2. Si vous choisissez de recevoir 2 CD-ROM de la liste ci-dessous, sélectionnez-en un 3 ème... vous le recevrez gratuitement.

A l'occasion du lancement en France de ses nouveaux disques CD ROM, l'O E L offre chaque disque au prix spécial de 129 F seulement le disque (Les mêmes vendus 25-50% plus cher sur catalogue)

Mais il y a deux conditions:

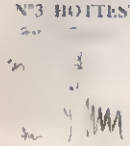
1 Pas plus de 3 CD-ROM commandés par adresse

2 Votre bon de libre essai doit parvenir à l'Office Européen des Logiciels au plus tard dans les 4 semaines

Cette offre est destinée à montrer les étonnantes possibilités de ces CD-ROM Imaginez! Un seul de ces étonnants disques contient l'équivalent de 1666 disquettes 5 25 DD Vous pouvez les essayer chez vous sans vous engager à les acheter définitivement Chaque CD-ROM est accompagné de 5 garanties inconditionnelles (voir encadré)

Sélectionnez simplement dans la liste ci-dessous le (les) CD-ROM de votre choix - pas plus de 3 par commande Puis renvoyez votre bon de libre essai au plus tard avant la date limite de cette offre

N°3 HOTTEST FANTASIES

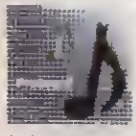


Strictement réservé aux adultes de 18 ans ou plus! Un CD-ROM très chaud de 640 Mo Un must pour les adultes amateurs de sensations fortes Vous y trouverez Des animations, des images GIF (qualité photo) couvrant de nombreux sujets XXX réservés aux adultes des jeux pour adultes, et même un simulateur Classe par catégorie **129 F**

N 4 PROCLIP

Complément idéal pour professionnels ou amateurs de PAO Contient une gigantesque collection de plusieurs milliers d'images Clip Art Principalement sous forme de fichiers PCX, ces images ont été classées par sujet et dirige par un menu **129 F**

N°6 PROSOUND



Ce CD-ROM contient une collection de plusieurs centaines de nouveaux effets sonores professionnels dans le format WAV pour Windows En acquérant ce CD l'utilisateur peut utiliser ces sons librement sans devoir payer de royalties Compatible avec la plupart des cartes sons **129 F**

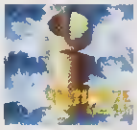
N°7 PROTYPI

Ce CD contient des centaines de polices de caractère TrueType et ATM pour Windows Vous y trouverez même les plus rares Thai, Cyrillic, Electronic, Fraction, Greek, Hebrew, etc Utilisable directement à partir du CD-ROM Ces polices sont des Freeware ou Shareware 100% compatible avec la majorité des applications pour Windows 3 1 **129 F**

N°8 SELECT IMAGES

Ce CD-ROM contient 150 magnifiques photos TIF 24 bit de qualité professionnelle et exemptes de droits d'auteur Idéal pour la PAO, multimedia, présentations, publicité Vous pouvez utiliser librement ces images sans avoir aucuns droits à payer, facilement intégrables dans la majorité des applications pour PC MAC **129 F**

N°10 ULTIMATE EVOLUTION



Un CD-ROM de plus de 650 méga octets considéré par de nombreux experts comme absolument le meilleur et le plus à jour des CD-ROM de Shareware pour Windows et DOS du marché Vous y trouverez les 200 meilleurs programmes en **Français** et plus de 4300 nouveautés du monde entier 100% des fichiers datent de 93/94 Menu et listing BILINGUE FRANCAIS/ANGLAIS Contient Jeux, Outils multimédia, Bureautique, Tableur, Science, Graphisme, Ray-Tracing, Vidéo Clip, Utilitaires pour DS/2, BBS, patch et unprotect, polices TrueType et ATM, PAO et CAD, Base de données, Images de synthèse, Code source, Cliparts, Education, et beaucoup plus **129 F**

N°11 TOP SELECTION TOME 1

Pour adultes Des photos de charme haut de gamme pour amateur d'érotisme exigeant L'un des plus grands photographes de charme mondial, Jean Rougeron, publié dans les revues les plus cotées Penthouse, PlayBoy Newlook, Mayfair, etc vous présente son travail de plusieurs années sur un CD ROM dans le nouveau format KODAK (pour PC, MAC et CDI) vous fera vivre un show visuel exceptionel Modèles de rêves luxe, exotisme et érotisme avec une qualité d'image parfaite **129 F**

N°12 THE NATURAL SOURCE TEXTURES

Un CD-ROM contenant plus de 150 textures photographiques de haute qualité Chaque texture est disponible dans deux résolutions 3072 x 2048 et 640 x 480 (24 bit) Ces textures peuvent être utilisées comme fond ou appliquées à une image existante Idéal pour toute communication visuelle Ces photos sont exemptes de droits d'auteur **129 F**

N 13 TOP SELECTION TOME 2

Très excitant! Des images d'une qualité parfaite de filles qui vous feront rêver et qui ne cachent rien de leurs charmes Ces photos ont été réalisés par Jean Rougeron photographe de charme mondialement connu et publié dans les revues les plus cotées A ne pas manquer pour les amateurs d'érotisme et de charme Compatible KODAK, PC, MAC, CDI **129 F**

NOUVEAU N°14 WINDOWS MANIA II

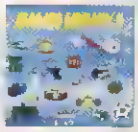
Nouvelle édition du Best Seller Windows Mania Entièrement revue et augmentée 100% des fichiers datent de fin 93 à Août 94, Plusieurs milliers de logiciels pour Windows, tous classés par catégorie comprenant Loisirs, CAD, Communication, BBS, Anti-Virus, Dessin PAO, Vidéo Clip, Images, Graphisme, Icones, Programmations, Securite, multimédia Bureautique, Jeux, Polices TrueType et ATM, Education, Utilitaires, et plus encore **129 F**

Ces CD-ROM sont exclusivement distribués par L O E L vous ne les trouverez nulle part ailleurs

NOUVEAU N°15 RAY LAND

L'image de synthèse à la portée de tous Sur plus de 600 Mo, vous trouver de fantastiques animations et images, scripts et outils pour le Ray Tracing Ce CD comprend tous les programmes utiles pour ceux qui veulent créer leurs propres images et animations 3D 100% dirigé par un menu **129 F**

NOUVEAU N 16 GAMES LIBRARY II



Version II du célèbre CDROM Games Library I Un must pour les accros du joystick Entièrement mis à jour Plus de 1 Go une fois décompressés il comprend plus de 5000 fichiers Des centaines de jeux pour DOS/WINDOWS Aventures, Arcades, Simulateurs, Stratégie puzzles, Action, etc Ainsi qu'un grand nombre d'outils pour tricher, construire des niveaux, fichiers WAD pour DOOM, fichiers pour FS4/5 Un CD pour toute la famille ou chacun, petit ou grand, y trouvera son style **129 F**

NOUVEAU N°17 MAGIC VISION 3D

Soit à la télé ou dans un magazine vous avez certainement vu ou entendu parler de ces images stéréoscopiques Ces images sont comme magique, à première vu vous ne distinguez rien d'autre qu'une simple image, mais en les regardant de plus près, vous allez littéralement entrer dans le monde tridimensionnel et découvrir leur réel contenu Vous n'avez pas besoin de lunette spéciale pour les voir Un menu vous permet de les visualiser à l'écran ou alors de les imprimer Comprend les meilleurs images stéréoscopiques ainsi que des programmes pour créer vos propres stéreogrammes 3D Idéal pour épater vos amis **129 F**

NOUVEAU N°18 HOTTEST FANTASIES II

En réponse à vos nombreuses demandes voici Hottest fantasies II Un nouveau CD strictement réservé aux adultes comprenant des milliers d'images GIF et de nombreux clip video et animations XXX inédits Le tout parfaitement dirigé par un menu interactif en français, allemand, espagnole et anglais Le top en matière de CD-ROM pour adulte! **129 F**

Bien que ces CD-ROM soient simple d'utilisation et que chaque commande comprend une notice d'installation en français une connaissance minimum de l'Anglais est nécessaire pour Windows Mania II et Games Library Configuration minimum PC AT DOS ou + carte son CD ROM compatible 660 ISO mémoire VGA SVGA

VOS GARANTIES

1) Si vous n'êtes pas satisfait à 100% il vous suffit de retourner votre (vos) CD-ROM ainsi que le CD gratuit dans leur emballage d'origine comprenant le cachet postal, dans les 15 jours après l'expédition de votre colis (cachet de poste faisant foi) et vous serez intégralement remboursé, (Moins 50 F de frais de traitement) Afin que votre colis ne se perde pas, les demandes de remboursement doivent obligatoirement se faire en envoi recommandé

2) Très attentif au problème des virus, L' O E L vous garantit tous les programmes de chaque CD-ROM à 100% sans virus connus

3) Vous n'aurez absolument aucune obligation d'achat ultérieure Certain de ces logiciels sont des Freeware (gratuits) ou des Shareware (en libre-essai où pour une utilisation régulière vous avez l'obligation morale de rétribuer l'auteur, mais c'est vous qui en décidez librement)

4) Vous bénéficierez d'une Assistance Technique en cas de problème d'utilisation d'un des CD-ROM

5) Votre colis sera expédié en envoi recommandé La livraison est rapide 5 à 15 jours selon les délais postaux (Dans la limite des stocks)

GNPC0395

Bon de libre essai

Tél 93 24 78 72
Fax 93 24 91 13

à retourner avant la date limite à

L'Office Européen Des Logiciels, Les Nertières - allée Hector Pintus, 06610 La Gaude

Oui, je désire profiter de votre offre Il est bien entendu que je bénéficierai de la totalité de vos garanties Sur ces bases, veuillez me faire parvenir

Cochez les cases correspondantes — Numéro des CD-ROM choisis

☐ 1 CD-ROM pour 129F + 30F de frais d'envoi, soit au total 159 F _____

☐ 2 CD-ROM pour 258F + 32F de frais d'envoi, soit au total 290 F _____

☐ 3 CD-ROM pour 387F + 35F de frais d'envoi, soit au total 422 F _____

☐ J'ai sélectionné 2 ou 3 CD ROM voici le numéro du CD ROM que j'aimerais recevoir en cadeau _____
(Hors de la France metropolitaine ajoutez 25 francs au total de votre commande et seuls les reglements par Eurochèque Mandat Postal International et Carte VISA Mastercard sont acceptés)

☐ Je désire que ma commande soit traitée en priorité (j' ajoute 10 francs) _____ Francs

Ci-joint mon règlement de _____ Frs par ☐ Mandat lettre ☐ Chèque bancaire ☐ Cheque CCP

☐ CB/Visa/Mastercard N° | | | | | | | | | | | | | | | | Date d'expiration | | | |

OBLIGATOIRE pour toute commande du CD-ROM N°3 N°11 N°13 et N°18 pour adulte
Je certifie sur l honneur avoir 18 ans, ou plus — Signature _____

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

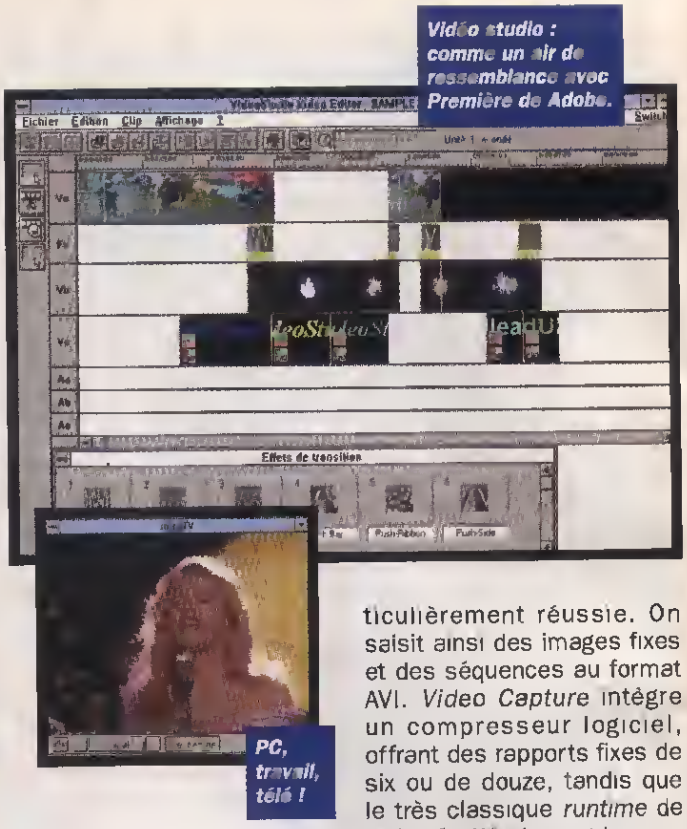
Code Postal _____ Ville _____

* En cas de remboursement les frais de retour ne sont pas remboursés L O E L se reserve les droits d interrompre cette offre à tout moment, de modifier ou mettre à jour cette offre et cela sans préavis Illustrations non contractuelles

FUN CD /3 95

© O E L 1995

Contre la multiplication des périphériques multimédia qui utilisent tous les connecteurs de nos PC, la seule solution passait par l'intégration des fonctions sur un même support. Essai transformé pour Miro, le spécialiste allemand de la carte graphique.



Vidéo studio : comme un air de ressemblance avec Première de Adobe.

PC, travail, télé !

- **GENRE : Carte vidéo, acquisition vidéo et tuner TV.**
- **CONSTRUCTEUR : MIRO.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 DX2 66, 8 Mo de RAM et 300 Mo de HD.**
  CONSEILLÉE : Pentium 90, 16 Mo de RAM, 1 Go de HD.
- **PRIX : Moins de 3 300 F.**

Il ne lui manque que la parole

MIRO 20TD LIVE

EMBARQUER sur la même carte une vidéo de compétition, un système d'acquisition de séquences animées, et un *tuner* TV. Vous en rêviez, Miro l'a fait. La 20TD live, c'est son nom, est équipée de 2 Mo et existe en deux versions : VLB ou PCI. Toutes deux sont pourvues d'un accélérateur AVI. Ce dernier permet une restitution sans saccades d'une séquence, quelque soit sa taille, en interpolant au besoin des pixels supplémentaires dans l'image de base. Et toutes deux sont munies d'un processeur graphique – ET 4000 w32p, pour les connaisseurs – aux performances des plus honorables. La 20TD live est compatible avec la majorité des formats en vidéo composite et S-vidéo actuellement disponibles sur le marché et elle supporte toutes les normes TV, SECAM compris (pour plus de détails, voir le dossier de **PCFuN** n°2).

À l'installation de la version PCI, il est nécessaire d'allouer une interruption au connecteur qui accueillera la carte. Cette contrainte reste un peu angoissante pour le novice en informatique qui devra éplucher la documentation de sa machine pour déplacer un cavalier ou plonger dans le programme de configuration. J'ai moi-même planté ma souris avant d'effectuer un paramétrage correct. Par chance, il n'y a rien eu de rédhibitoire et le logiciel propose un test en fin d'installation.

Comme d'habitude chez Miro, on a poussé le soin du détail jusque dans le logiciel. Ainsi, l'interface de l'utilitaire de capture est particulièrement réussie. On saisit ainsi des images fixes et des séquences au format AVI. *Video Capture* intègre un compresseur logiciel, offrant des rapports fixes de six ou de douze, tandis que le très classique *runtime* de *Video for Windows* et les routines Indeo, fournis en standard, sont exigés par le système. Ceux-ci permettent, entre autres, d'accéder à une large palette de codec tel Cinepack, vidéo de Microsoft, ou Indeo.

Video studio n'est pas libellé Miro, mais il simplifie le traitement des *clips*. Les fichiers sont affichés image par image, ainsi que leur bande son, sur une piste fractionnée par des repères temporels. On peut ainsi manipuler à loisir les uns et les autres. Video studio propose aussi un certain nombre d'effets de transitions et offre l'alternative de superposer du texte.

Et si malgré toute cette débauche technologique, vous vous laissez envahir par la lassitude qui, parfois, guette le créateur solitaire, vous pourrez toujours marquer une pause en regardant la télé, directement sur votre ordinateur. Là encore, pas de prise de tête, la recherche des stations est automatique. D'ailleurs, moi, j'y retourne de ce pas.

Alain DAUBERVILLE

17/20

- Regrouper trois périphériques en un seul.
- Une boîte complète d'outils logiciels.
- L'ergonomie de ces derniers.

- La manipulation nécessaire sur les interruptions.
- Images saccadées dès la résolution 352 x 264.

Les kits complets dits « multi média » se font de plus en plus nombreux et commencent à se ressembler au point que les différences se comptent sur les doigts d'une amibe. Donc tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes jusqu'à ce que Diamond et TEAC y mettent leur gros grain de sel.

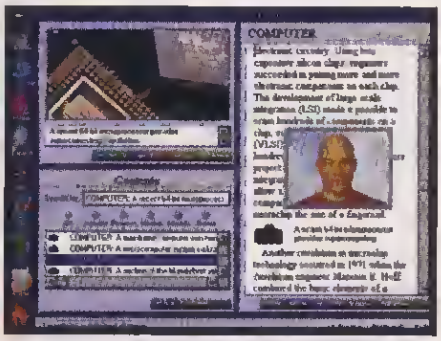
- **GENRE : Kit CD-ROM.**
- **CONSTRUCTEUR : Diamond et Teac.**
- **LANGUE : Anglais (manuels + cassette vidéo).**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 SX, 4 Mo, Windows, DOS 5.0.**
- **PRIX : Environ 3 000 F.**

Du bon quadruple bien frais ma p'tite dame !

DIAMOND 4000 MULTIMÉDIA KIT

LA carte son est une 16 bits on ne peut plus classique. Elle permet d'échantillonner jusqu'à 48 kHz, ce qui tend à se démocratiser aujourd'hui (mais qui en a réellement besoin). Contrairement aux concurrents comme Creative (SB16) ou Orchid (SW32), le processeur n'est qu'un malheureux OPL3 de Yamaha, isolé, seul sur cette surface métallisée et blafarde. Ce qui fait que si l'on tient à enregistrer quoi que ce soit au-delà des 22 kHz, il faut un ordinateur puissant et de la mémoire en réserve. Le reste n'est que pure routine, les logiciels sont les mêmes que partout ailleurs : *Mediarack*, une montre parlante, un enregistreur, etc.

« *La compatibilité !* » me crie-t-on au fond. Une minute peuchère ! Avec l'OPL3 on émule du Windows Sound System et du SB Pro, mais pour ce dernier, l'écoute n'est pas fantasmagorique. En fait les sons digitalisés sont très bien rendus, l'inconvénient vient de la musique en FM qui n'est pas très convaincante, pour ne pas dire stressante. Mais pas de panique, la carte a un *slot* d'extension compatible WaveBlaster, donc avec une Korg ou une Rio le problème s'évanouit dans les sphères de l'oubli (c'est joli ça, non ?). En plus si vous l'achetez seule, la carte à une interface Multi CD et des connecteurs audio Sony, Mitsumi et Panasonic : bravo Diamond, plus de bricolage avec des allumettes. Pour le lecteur CD. C'est un quadruple vitesse *bus* propriétaire avec un temps d'accès inférieur à 200 ms. Le taux de transfert de 600 kb/s théorique n'est que rarement atteint. Si le processeur est très sollicité, ce ne sont plus que. 500 kb/s qui passent (problème de *bus* sans doute). L'installation est abordée ici en dernier car elle est à 3 parsecs d'un Mitsumi. Le kit est livré avec une cassette vidéo (PAL) qui explique absolument tout et vous guide pas à pas en donnant d'excellents conseils, il y a des repères fléchés sur la carte, les manuels sont clairs. Même ma sœur y serait arrivée, et tout le monde sait que les sœurs... – *Aie* ! – frappent fort !



L'offre logicielle (CD) quant à elle se compose de l'encyclopédie *Compton 1995* et de dix jeux d'Interplay de 1983 à 1993 (*Another World, Star Trek, Lord of the Rings*...). Même si les jeux ne sont pas mauvais, pourquoi avoir fait un tel choix. Dernière bonne nouvelle : aucun problème de compatibilité avec quelque logiciel que ce soit.

Un quadruple vitesse, une carte son 16 bits *upgradable*, deux enceintes passives, le tout à 3 000 F, on peut dire que c'est une affaire.

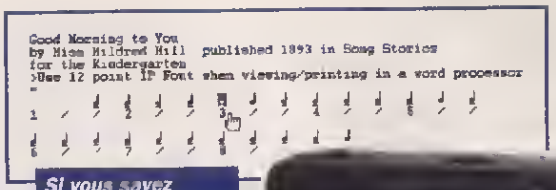
Mourad Mehdi

14/20

- Facilité d'installation.
- Rapport qualité/prix.
- L'offre logicielle (sauf l'encyclopédie).
- Le Diamond, moyenne en SB Pro.

Bon choix, bien que le lecteur 4x ne tienne pas toutes ses promesses.

L'arrivée d'un p'tit Kawai, dans le monde du PC est plutôt une bonne nouvelle, encore que les amateurs de jeux sous DOS n'y trouveront pas vraiment touche à leur doigt. En revanche, ceux qui veulent faire de la musique, et ceux qui n'ont pas de slot disponibles y gagneront d'un seul coup un module sonore et une interface MIDI...



Si vous savez montrer du doigt, vous avez tout pour être musicien.

- **GENRE :** module sonore/interface MIDI sur sortie série.
- **ÉDITEUR :** Kawai.
- **LANGUE :** Anglais.
- **CONFIGURATION MINI. :** un PC avec Windows 3.1.
- **PRIX :** moins de 2 500 F.

Windows only, mais pas besoin de slot...

KAWAI GMOUSE

Il est gros comme un dictaphone dans son étui plein de trous. Ceux-ci permettent de passer les connexions par les trous dont il s'agit pour utiliser le GMouse tout en le protégeant.

L'installation est terriblement embarrassante : on le branche sur la sortie série, on tape « install » après avoir mis la disquette et tout est dit. Vraiment trop simple... Après avoir fait ces opérations d'une rare complexité, vous découvrirez qu'en achetant votre GMouse, vous bénéficiez d'un séquenceur pas dégueu du tout (*Power Tracks*) et d'un programme ludique pour vous assister à faire de la musique : *Instant Pleasure*.

Ne rêvez pas trop, votre traitement de texte ne vous a pas rendu poète et votre tableur ne vous a pas transformé en comptable. Instant Pleasure ne vous transformera pas en musicien. Évidemment, il sait improviser tout seul, mais si vous voulez en tirer des chefs-d'œuvre personnels, vous engagez un paquet de soirées et de week-end. Il est cependant probable que les unes comme les autres soient assez distrayantes...

Bien sûr, GMouse, avec son prix dans les 2 400 F, dépasse de beaucoup votre attente budgétaire dans un marché noyauté par Sound Blaster (SB). Seulement le produit n'est pas vraiment comparable à une carte bas de gamme. Les sons ne viennent pas d'un bricolage FM, et les connections pour le MIDI sont incluses dans le prix, alors que sur les cartes sons il faut généralement acheter le petit boîtier en plus. À contrario, si ce n'est pas pour faire de la musique pure avec MIDI à la clé, le GMouse risque de vous paraître plus cher qu'une SB complétée d'une carte fille.

Il est un domaine où le GMouse ne se pose pas de problèmes de concurrence : il suffit que vous n'aimiez pas ouvrir votre PC ou que ce dernier n'ai pas ou plus de *slot* libre. Et d'un seul coup, vous avez besoin d'une interface MIDI sur port série ou parallèle, un générateur de son externe... ou Gmouse.

Jean Poncet

14/20

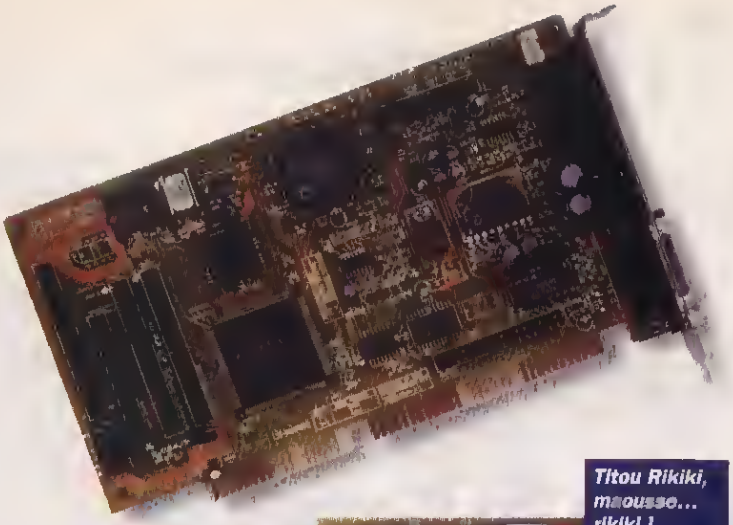
- GMouse, au moins, s'installe tout seul...
- Un bon soft, surtout pour les débutants.
- Puristes Dos s'abstenir !

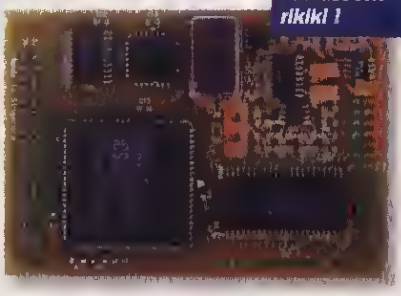
Et certains l'achèteront rien que pour son petit étui en « cuir »...

jargon

SLOT
Emplacement dans votre ordinateur qui vous permet d'installer des cartes d'extensions (son, video, etc.).

La solution MIDI semble être un choix de plus en plus prisé et réclamé. C'est pourquoi les fabricants s'engouffrent sur ce marché des plus juteux financièrement. Le problème est qu'il n'est pas donné à tout le monde de faire de la qualité. Trust en fait la douloureuse expérience.





Titou Rikiki, maousse... rikiki !

- **GENRE : Carte son 16 bits + carte fille.**
- **CONSTRUCTEUR : Trust Multimédia.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 386 DX, 4 Mo de RAM.**
- **PRIX : 16 bits à moins de 550 F, carte fille à env. 350 F.**

Trust in me, my son !

SOUND EXPERT DE LUXE 16 PLUS ET SA WAVE UPGRADE

TRUST essaye d'être le champion toute catégorie des prix les plus bas dans une très large gamme de produits. Il en est ainsi des *scanners*, des enceintes (testées dans ce numéro), et depuis peu des cartes son. Non content de nous en livrer une compatible Sound Blaster Pro (comment réchapper au standard), ils l'accompagnent d'une petite toute minuscule microscopique carte fille General MIDI.

La carte principale est une 16 bits comme il en existe tant sur les étals de nos revendeurs préférés. Comme d'habitude, échantillonnage 44,1 kHz sur 16 bits stéréo avec compression de données, etc. Classique. Et l'installation, hein, vous voulez que je vous en parle de l'installation ! Pfuit ! Rien à en dire, elle est simple et classique, elle se fait sous Windows ou sous DOS (tiens, on pense aux gens qui n'ont pas Windows, car il y en a, David Vincent les a rencontrés). La carte se démarque un peu de la production habituelle, elle digitalise avec une facilité assez déconcertante, sans demander une machine hyper puissante. Sinon, R.A.S.. Elle a les quatre connecteurs classiques pour les différents CD-ROM du marché (Panasonic, Mitsumi, Sony et IDE). L'émulation quant à elle n'est ni mieux ni moins bien qu'une SBPro, classique je vous dis. Ben voilà, sinon c'est tout... Ah non, j'allais oublier la carte fille MIDI.

Alors là il y a du nouveau : il faut savoir qu'elle ne se connecte que sur la Trust 16 et pas sur une autre. Sa *Rom*, c'est-à-dire là où sont stockés les sons compressés des instruments, a une capacité de 2 Mo. De plus cette carte n'est pas directement General MIDI car elle a besoin d'un *driver* intermédiaire (un peu comme la AWE 32 de Creative).

Le résultat sous Windows est assez décevant, mais pouvait-on espérer plus pour le prix ? En ce qui concerne le DOS, il était impossible de charger les *drivers* dédiés. Renseignements pris, ceux-ci n'étaient pas complets, et il faut attendre que Trust sorte de nouvelles versions. On peut toutefois extrapoler à partir des sons déjà écoutés sous Windows pour dire que le résultat ne devrait pas révolutionner le monde des cartes PC, loin de là !

On a ici un ensemble SBPro + Midi pour moins de 1 000 F. Cette offre semble assez alléchante, pourtant au vu des résultats, c'est quand même l'approche de l'esquisse du semblant de belle musique. À écouter avant d'acquérir.

Mourad Mehdi

9/20

- Le prix.
- L'échantillonnage.
- Pas de drivers DOS pour le Wave.
- Le rendu du General MIDI.

Un premier prix qui ne doit pas faire oublier des offres de meilleure qualité mais un peu plus chères.

MES mains avides déchirent le paquet et dégagent l'objet de sa gangue de mousse. Pensez donc !

■ **CONSTRUCTEUR :** Guillemot.
■ **PRIX :** Moins de 1 000 F.

15/20

PC to TV Converter

On m'affirme que je vais pouvoir jouer à *Wing Co. III* sur l'écran 56 cm de mon téléviseur ; et avec le son, je vous prie. L'extase ! Certes, il ne s'agit pas d'une nouveauté. Chaque distributeur qui se targue de multimédia l'a inclus, à un moment donné dans son catalogue, avec ou sans sa marque. Reste que l'encodeur, version Guillemot, avec son logiciel sous DOS et sous Windows, a été nettement amélioré. Le boîtier est petit et les connections sont aisées et parfaitement expliquées par un manuel en français où le dépouillement des schémas est bien plus éloquent qu'un long discours. Dommage, l'utilitaire d'installation est en anglais et s'avère quelque peu facétieux. Dans mon Windows, en français, j'ai dû créer un groupe intitulé « Accessories » ; sans quoi, il m'était impossible d'installer la partie destinée à l'interface graphique. Cette fois c'est bon, cap sur les étoiles ! Chargement du résident. L'image s'affiche simultanément sur les deux écrans. La définition d'une télé est plus grossière que celle d'un moniteur en SVGA, mais, avec un peu de recul, ce léger désagrément s'estompe. Et puis, la magie du jeux aidant...

Sous Windows, le convertisseur sera utilisé pour donner dans la démonstration éducative ou pour la communication d'entreprise sur grand écran. À noter : ça marche aussi avec un magnétoscope. Les créateurs d'animations 3D vont enfin pouvoir diffuser leurs œuvres.

A. D.

Convertisseur de signaux VGA en PAL ou en RVB vers une TV ou un scope

Vous ne rêvez pas : WCIII sur votre TV !

NOUS vous l'avions présenté dans le n° 2 de **PC.FuN**. L'idée de ce produit, est géniale : créer un clavier, configurable pour n'importe quel jeu avec un simple code et une plaquette multicolore adéquate. Sont livrés avec le clavier, les plaquettes et les codes de *Strike Commander, Falcon 3.0, Comanche, X-Wing, Tie Fighter, Flight Sim 5.0*, ainsi qu'un clavier « Qwerty » (américain). Vous aurez aussi la joie d'essayer *Silent Service II* ainsi que *Red Storm Rising*, en version CD, mais sans les plaquettes et les codes (bizarre). Des extensions, sont déjà disponibles : *Civilisation, Mig 29, Flying fortress*, etc. Soit au total près de cinquante jeux. Sans affirmer que ce clavier est raté, on reste tout de même sur sa faim après avoir fait quelques parties. Le gros défaut vient de l'armature fragile et mal finie qui n'inspire pas confiance et des boutons « faiblards » qui ne sont pas alignés avec les plaquettes. Autre problème, un excellent *timing* entre l'insertion du code chargeant le clavier « Qwerty » et le moment où MS-DOS démarre est nécessaire. Il faut ensuite lancer le jeu en mode « Qwerty » ; alors que les claviers français sont « Azerty ».

Passons maintenant au prix : ajouté aux 500 F du clavier ; il ne faut pas débourser moins de 75 F pour chaque plaquette supplémentaire... Et attendre six semaines de délai de livraison ; *USA* oblige. Aberrant !

N.P

■ **CONSTRUCTEUR :** Ubi Soft.
■ **PRIX :** Env. 500 F (75 F la plaquette supp.).

07/20

Le clavier KATT

Fun, mais pas vraiment très solide.

Entretenir et réparer votre PC

Entretenir et réparer votre PC, édité par Data Becker fait partie de la longue série des *Micro Application*. Cette bible du débutant est une merveille. Il explique d'une façon claire et détaillée la structure interne d'un PC, allant du « A » comme « temps d'Accès à la mémoire », jusqu'au « W » comme « Waitstates ». On y trouve également des passages sur le disque dur, le CD-ROM, etc. Sans être trop technique, ce livre saura intéresser tous les débutants de part sa simplicité et son aspect culturel. Indispensable : ça ne se lit pas, ça se boit ! Attention tout de même, il date déjà (!) de 1983.

Entretenir et réparer votre PC de Thomas Junglbuth.
Éditeur : Micro Application
360 pages, 78 F.

Bien installer et utiliser son CD-ROM

Quand on vous le dit qu'elle est longue la série des *Micro Application*. Le livre *Bien installer et utiliser son CD-Rom* est une extension de l'ouvrage précédemment décrit. Il explore de façon détaillée le magnifique engin qu'est le CD-ROM. Bien qu'il se répète parfois avec le livre ci-contre et exposent des passages inutiles, cet ouvrage est un excellent outil de compréhension du CD-ROM et de ses techniques. Il présente aussi les caractéristiques de treize machines (Mitsumi, Sony, Philips...) et l'installation type d'un lecteur CD. Il est à consulter avant tout achat.

Bien installer et utiliser son CD-ROM de Thomas Junglbuth.
Éditeur : Micro Application
160 pages, 129 F.

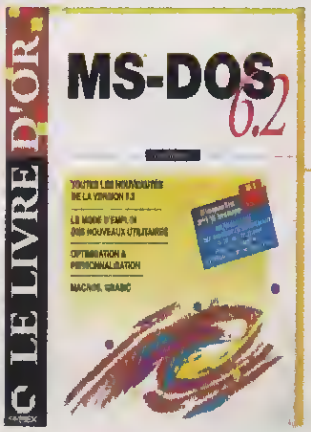
Cybermania et réalité virtuelle

Si le titre correspond au contenu, alors je suis moine bouddhique de 3e degré. Les chapitres ont des noms racoleurs, le *cyber* est mangé à toute les sauces, le ton est celui de la révélation. En fait tout cela dissimule un livre qui tente de faire une liste exhaustive de tout ce qui existe en casques virtuels, jeux en réseaux et autres Internet et Compuserve. Le CD-ROM est livré histoire d'en mettre un. Un peu de modestie aurait été de mise.

Cybermania et réalité virtuelle de Wilfred LINDO.
Éditeur : Micro Application
294 pages, 149 F, un CD-ROM fourni.

MS-DOS 6.2, le livre d'or

Un pavé pour présenter l'une des dernières versions du plus connu des systèmes d'exploitation. Il s'adresse non seulement aux débutants pour qui il reprend pas à pas les premières notions fondamentales, mais aussi aux praticiens de haute volée qui trouveront toujours une petite astuce en plus, une explication plus approfondie. En effet, l'auteur ne se contente pas du DOS, il explique concrètement la logique interne de l'ordinateur. Un ouvrage à la hauteur de son titre.



MS-DOS 6.2, le livre d'or de Judd ROBBINS.
Éditeur : SYBEX.
992 pages, 195 F, une disquette fournie.

TÉLÉCHARGE
AVEC SAPRIS

Téléchargez softs du m

par Minitel :
par modem :

Plus de 80 Mo de n
avec le logiciel *Sapr*

Pour tous problèmes de téléchargement, n'hésit
nous contacter au : 49 88 63 86

Recevez-les GRAT
connectant sur le

Choisissez les softs de
votre choix et nous no
chargeons de vous les
envoyer **gratuitement** !

Demandez gratuitement le logiciel Sapristi Windows 1.1.2 sur le 3617 DHA2 ou com

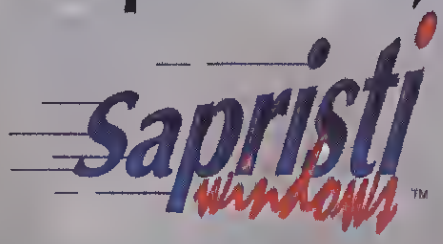
:MENT
TI !!!

ez tous les
oment,

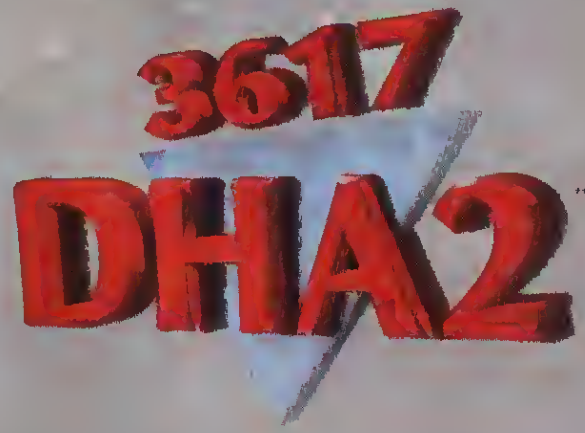
3615 PCFUN
36 70 28 12

ouveautés par mois,
isti !!!

z-pas à



JITEMENT en vous



IS

Editeur PRESSIMAGE *2,19F/mn **8,76F/mn ***8,48F/mn

nandez-le à la boutique DISKIMAGE - 135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris

Vous allez forger ce mois-ci l'arme ultime pour mettre le DOS à genoux et mater les programmes les plus récalcitrants : le Multiboot. Il vous permettra de choisir au lancement du PC la configuration qui convient le mieux au type de programme que vous allez utiliser.

Configurer son PC, 3e

LA CONFIGURATION MULTIPLE

ADIEU les disquettes *Boot*, fini les programmes insatisfaits, voici venu le *Multiboot* ou la configuration multiple. En fait, quatre configurations types permettent de faire tourner la quasi-totalité des logiciels, et cette possibilité de sélection vous est offerte avec le DOS 6. Pour être honnête, pas tout à fait : c'est possible mais un peu pénible à réaliser (si le DOS devenait convivial ou irions nous ?).

Le but du *Multiboot* est de voir apparaître au démarrage de votre PC un menu qui vous permette de choisir la configuration idéale pour chaque logiciel.

Nous avons vu dans les deux derniers numéros de **PC FuN** comment gérer au mieux la mémoire pour une configuration. Ce mois-ci, nous allons en assembler plusieurs pour réussir ce qui devrait définitivement vous mettre à l'abri des mauvaises surprises, du moins jusqu'à l'arrivée de Windows 9X. Je vous propose un menu de quatre configurations qui devrait être suffisant pour la majorité des utilisateurs mais sachez que vous pouvez en mettre plus ou moins si vous avez des besoins spécifiques.

LA BANDE DES QUATRE

La première config., judicieusement appelée « Standard », servira à la majorité des programmes DOS. Elle libère le maximum de mémoire conventionnelle et étendue (XMS), sans mémoire paginée (de moins en moins utilisée).

La deuxième, « Windows », lance directement le programme du même nom dans une configuration similaire.

La troisième, nom de code « EMS », libère le maximum de mémoire paginée pour les programmes qui en sont friants.

Le dernier, réservé aux logiciels les plus récalcitrants, est injustement dénommé « Minimal ». Il charge le moins d'éléments possibles et surtout pas de

résidents en mémoire haute. Si tout cela vous fait irrévocablement penser à du chinois, relisez les deux premières parties dans **PCFuN** n° 1 et 2.

Ne pas mettre la charrue avant les bœufs

MEMMaker, pourtant partie intégrante du DOS, ne reconnaît pas le *Multiboot*. Il est donc nécessaire d'optimiser individuellement chaque configuration avant de réaliser la configuration multiple.

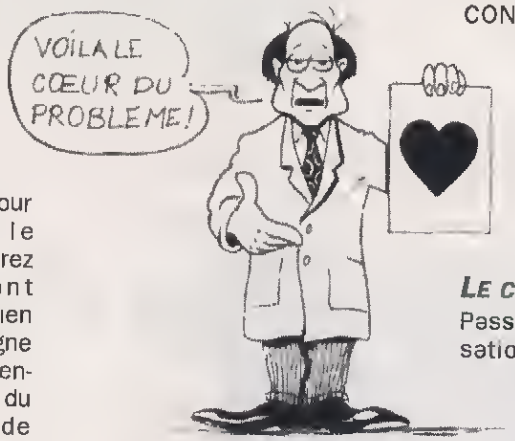
Tout ce passe dans le programme « EDIT » du DOS. Commencez par préparer la configuration Standard. Pour cela, vous allez dans le CONFIG.SYS, vous vous assurez que la ligne contenant « EMM386.EXE » comporte bien l'option « NOEMS », que la ligne « DOS=UMB,HIGH » soit présente et que tous les résidents du CONFIG.SYS, mais aussi de l'AUTOEXEC.BAT, soient bien chargés en mémoire haute. Ensuite, vous optimisez comme décrit dans l'épisode précédent. Une fois cette opération menée à bien, vous sauvegardez vos fichiers de lancement sous un autre nom : « CONFIG.STA » et « AUTOEXEC.STA ».

Reprenez maintenant les fichiers d'origines et vous allez faire la config. Windows. En gros, c'est la même que précédement sauf que vous pouvez éventuellement charger des résidents supplémentaires ou paramétrer mieux dans l'optique Windows (si vous savez le faire). Sinon choisissez une config. similaire, car même en Standard, vous serez amené à faire de temps à autre un petit tour dans *Windows*, tout doit être présent pour qu'il marche.

Dans l'AUTOEXEC.BAT, vous ajoutez à la fin une nouvelle ligne :

➢ WIN

qui chargera automatiquement l'interface au lancement du PC.



Une fois optimisé, enregistrez le fichiers sous : « CONFIG.WIN » et « AUTOEXEC.WIN ».

C'est au tour de la config. EMS. Cette fois ci, vous écrivez à la ligne qui comporte l'écriture « EMM386.EXE » :

➢ C:\DOS\EMM386.EXE RAM

le reste est identique à la configuration Standard. N'oubliez pas d'optimiser, puis sauvegardez sous : « CONFIG.EMS » et « AUTOEXEC.EMS ».

La dernière configuration, Minimal, est la plus pénible à réaliser. Dans le CONFIG.SYS, vous enlever la ligne qui charge « EMM386.EXE » ainsi que celle avec « DOS=UMB,HIGH », par contre vous conservez « HIMEM.SYS » en première ligne. Maintenant, vous enlevez tous les résidents aussi bien dans l'AUTOEXEC que dans le CONFIG qui ne soient pas indispensables. En gros, sont absolument nécessaires : le chargement de la souris (une ligne avec *mouse*) et celui du lecteur CD si vous en disposer. Ce dernier engendre en général une ligne dans le CONFIG avec un « D: » qui spécifie l'unité du lecteur et une ligne dans l'AUTOEXEC avec « MSCDEX.EXE ». Laissez également la ligne du CONFIG avec « COUNTRY » et celle de l'AUTOEXEC avec « KEYB.FR » pour charger les spécifications et le clavier français.

N'oubliez pas d'enlever les « LH » de l'AUTOEXEC et les « HIGH » des « DEVICE » du CONFIG car les résidents ne seront pas chargés en mémoire haute. L'utilisation de *MEMMaker* pour optimiser est donc inutile. Ouf ! C'est fait, sauvegardez sous « CONFIG.MIN » et « AUTOEXEC.MIN ».

Le cœur du problème

Passons maintenant à la réalisation du *Multiboot*. C'est en fait un CONFIG.SYS et un AUTOEXEC.BAT modifié. Éditez (avec « EDIT », mais si) le CONFIG.SYS et effacez toutes les lignes. En respectant les espaces et les lignes vous écrivez :

```
➢ [menu]
  menuitem=STANDARD
  menuitem=WINDOWS
  menuitem=EMS
  menuitem=MINIMAL
  menucolor=15,1
  menudefault=STANDARD,10
```

Quelques précisions : les crochets se tapent en général avec une combinaison de touches : « ALT Gr + un chiffre du haut ». *Menuitem* spécifie le choix et *menudefault* fait charger la config. Standard si aucune touche n'est pressée

Suivez le Guide

pendant 10 secondes.
Sautez une ligne et écrivez :

➢ [STANDARD]

Sauvegardez à ce stade votre fichier et charger le CONFIG.STA. Vous sélectionnez l'ensemble du texte puis vous choisissez « COPIER » dans le menu « Édition ». Fermez le fichier et retournez dans le CONFIG.SYS. Placez votre curseur sous la dernière ligne écrite et sélectionnez « Coller » dans le menu « Édition ». Le tour est joué. Ne laissez pas de ligne libre entre « [STANDARD] » et le début du fichier mais allez à la ligne.

Voilà le CONFIG.SYS est prêt. Sauvegardez-le et en avant pour de nouvelles aventures.

L'Alter ego

Chargez maintenant l'AUTOEXEC.BAT. Effacez tout le texte et écrivez en première ligne en respectant les espaces :

➢ goto %config%

Passez une ligne et tapez :

➢ :STANDARD

Chargez et coller le fichier AUTOEXEC.STA en allant à la ligne mais sans laisser de ligne libre. À la fin du fichier passer une ligne et écrivez :

➢ goto fin

Repassez encore une ligne et tapez :

➢ :WINDOWS

Exemple :

➢ [STANDARD]
C:\DOS\HIMEM.SYS

À la fin du fichier, vous passez une ligne puis vous écrivez :

➢ [WINDOWS]

Vous renouvelez la même opération en collant le CONFIG.WIN., vous repassez une ligne et tapez :

➢ [EMS]

Et enfin rebelote avec :

➢ [MINIMAL]

Chargez et collez le fichier AUTOEXEC.WIN en allant à la ligne mais sans laisser de ligne libre. À la fin du fichier passer une ligne et écrivez :

➢ goto fin

Repassez une ligne et tapez :

➢ :EMS

Chargez et collez le fichier AUTOEXEC.EMS en allant à la ligne mais sans laisser de ligne libre. À la fin du fichier passer une ligne et écrivez :

➢ goto fin

Repassez une ligne et tapez :

➢ :MINIMAL

Chargez et collez le fichier AUTOEXEC.MIN en allant à la ligne mais sans laisser de ligne libre. À la fin du fichier passez une ligne et écrivez :

➢ goto fin

Repassez une dernière ligne et écrivez :

➢ :fin

Victoire !

Et voilà *finito*. Sauvegardez ce nouveau AUTOEXEC.BAT. Avant toute autre chose, faites une deuxième sauvegarde de l'AUTOEXEC.BAT et du CONFIG.SYS dans un autre répertoire, des fois que l'installation d'un nouvel accessoire vous mette la pagaille dans ce superbe Multiboot tapé à la sueur de votre front. Copiez également les .STA, .WIN, .EMS et .MIN dans ce répertoire. Ils pourront reservir si vous voulez modifier et optimiser telle ou telle configuration.
Le grand moment est enfin arrivé : roulement de tambour, on frappe les trois coups, on relance l'ordinateur et devant vos yeux emplis de larmes, s'affiche un magnifique menu bleu avec les quatre configs. au choix, c'est beau ! À l'aide des flèches du clavier, vous sélectionnez celle de votre choix et vous tapez « Entrée ». En principe, avec l'une ou l'autre des configs. tous les programmes devraient fonctionner.
Dernier détail, certains programmes particulièrement pénibles, genre *Wing Comander III*, demandent beaucoup de *files*. En cas de problème, ajoutez à la config. Minimal la ligne :

➢ FILES=30

Allez, je vous laisse savourer votre victoire sur le DOS, et à la prochaine pour de nouvelles galères avec votre usine à gaz, oh ! pardon, votre PC.

Stéphane Kauffmann

3617 TeleDisk

FRANCE/USA

3615 TEASER

Recevez sous 48 H.

Le **logiciel BSTPRO** pour télécharger à partir de votre PC. Il suffit d'envoyer 15 francs en timbres et une disquette vierge avec votre nom et adresse à :

FRANCE-TEASER

17 Rue Corot

La liste des catégories de logiciels présents sur TEASER

- *Adultes-Only*
- *Anti-Virus*
- *Bureautique*
- *Communication*
- *Compression*
- *Educatifs*
- *Geoworks*
- *Graphisme*
- *Jeux*
- *Musique*
- *Programmation*
- *Ray-Tracing*

Pour DOS et/ou WINDOWS

Téléchargez

Sur notre serveur les dernières versions des meilleurs programmes PC en provenance de FRANCE et des USA. Tous nos fichiers sont GARANTIS SANS VIRUS connus et sont compactés pour économiser votre temps de transfert.

25.000 Fichiers

C'est le nombre total de ce que nous vous offrons en accès **libre** sur le **3615 TEASER** dont une superbe sélection pour adultes.

Quick! Soft

Vente par correspondance

3 CD-ROM ACHETES+1

44 67 04 10 — Accueil Téléphoniqu

Tous les prix

Demandez notre catalogue GRATUIT

JE

Alone in the Dark III+BD	355F
Armored Fist	325F
Bioforge	TEL !
Chaos Control	TEL !
Commander Blood	315F
Creature Shock	335F
Critical Path	175F
Cyber Race	155F
Dark Forces	TEL !
Dark Seed	155F
Dracula Unleashed	365F
Dragon Lore	TEL !
Dragonsphere	269F
Dune II	199F
Ecstatica	299F
Gabriel Knight	229F
Hell	375F
Hell Cab	375F
Incredible Machine	355F
Indiana Jones+Fate of Atlantis	199F
Inferno	365F
Iron Assault	TEL !
Iron Helix	219F
Journey Man Project	219F
King's Quest VII	335F
Kyrandia III	275F
Labyrinthe of Time	315F
Lands of Lore	
Last Dynasty	
Lemmings I + II	
Little Big Adventure	
Lost Eden	
Lost In Time	
Maabus	
Magic Carpet	
Mega Race	
Microcosm	
Nascar Racing	
Novastorm	
Outpost	
Police Quest IV	
Quarantine	
Return to Zork	
Rise of the Robots	
Rise of the Triad	
Sam et Max	2
Space Quest Anthology	29.
The Horde	299
Under the Killing Moon	399F
US Navy Fighter	TEL !
Wing Commander III	399F
Woodruff	369F
Zephir	389F

CHAUDES

American Girls 1ou2	225F
Raquel Released	199F
Dangerous Blondes	199F
Big Bust Babes 1	199F
Legend of Kama Sutra	190F
Superstars of Porn	229F
Mask	149F
Virtual Escort	389F
Sweet Cheeks	149F
Nightwatch Interact. 1ou2	285F
Lusty Ladies	149F
Best of Vivid	215F
Vitual Vixens	269F
Deep Inside	139F
Deep Throat Girls	199F
Forbidden Games	149F
Seductions	199F
New Have Hooker 1ou2	239F
Brigitte Lahaie Live	469F
Rope and Chains	149F
Secrets	215F
Menage à Trois	199F
Night Trips 2	225F
Super Models go Wild	199F
Hidden Obsessions	225F
101 Positions 1ou2	215F
Lesbian Lovers	149F
Legend of Porn 1ou2	219F
Catwoman	219F
Porn Birds 1	149F
Seymore Butts 1ou2	349F
Ultimate Teasers	219F
Virtual Valerie 2	Tél !
A Pussy Called Wanda 2	219F
Night Creatures	225F
Tracy I Love You	215F

PUBLICITE : 44 67 04 10

SHAREWARES

Quintessence 1ou2	149F
Supergames (Doom-Raptor-Duke Nukem...) 8 volumes	TEL !
House of Games 1	135F
House of Games 2	210F
Dr Games Windows	175F
Fractals CD-ROM	245F
Best of VGA/EGA Games 1	175F
Best of VGA Games 2	175F
Dr Clip Arts	175F
Dr Music Lab	175F
Dr Fonts for Windows	175F
Dr Communication	175F
Dr Graphics	175F
La Compil 3	149F
Midi Music Shop	205F

***Quick! soft**, c'est aussi les meilleurs CD-ROM éducatifs, culturels...*
Renseignements et conseils immédiats par téléphone ! 44 67 04 10

BON DE COMMANDE à envoyer avec votre règlement à
Quick! softs 138, Bld Diderot 75012 PARIS • Tél : (1) 44 67 04 10 - Fax : (1) 44 67 04 07
(ou sur papier libre en indiquant la revue)

TITRE DES CD-ROM Pour les CD "X" fournir une photocopie C.N.I	Qté.	PRIX

Je règle par chèque ☐ mandat ☐ contre remboursement (+38 F) ☐ Total

Frais de port pour la France : 32 F / Contre remboursement : + 38 F

Nom Prénom

Adresse

Tél :

tous les domaines multimédia

PC ☐ CATALOGUE *Quick! Softs* ☐ MAC (prix MAC contactez nous!) ☐

Les commandes peuvent être passées par tél. fax ou courrier. Délais de livraisons : 48/72h selon le règlement. Frais de port en France : 32 FTTC jusqu'à 3 CD "OEM" (contre remb. + 38 F). Frais de port à l'étranger : contactez-nous. Prix modifiables sans préavis. (* sélectionné par *Quick! Softs*)

FUN 595

l'UPgrade

VOTRE PC se traîne comme un escargot mais vos finances ne permettent pas l'achat d'un Pentium tout neuf, tout beau. Alors nombreux sont ceux qui envisagent le changement d'une partie des composants pour limiter les dégâts (c'est l'*upgrade*). Malheureusement cette opération n'est pas toujours rentable et le résultat s'avère souvent décevant. Comme pour une voiture, en kit c'est plus cher !

Le cœur du problème

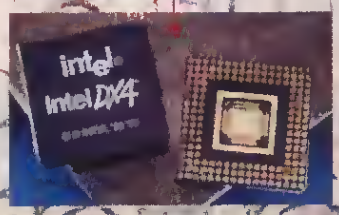
Pour quelle machine ?

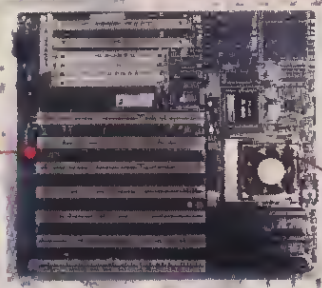
Plusieurs cas sont à distinguer d'office. Vous avez un 286 (si, si ça existe encore !), et *Wing Commander* ne tourne pas (allons bon). Et bien soyez écolo, ne le jeter pas, offrez-le à votre petit frère, votre belle-mère, un vague copain (rayez la mention inutile). Se lancer dans l'*upgrade* est dérisoire et le revendre aussi.

Si vous avez un 386, l'*upgrade* sera le plus souvent plus chère qu'un achat de neuf après revente (de 1 000 à 3 000 F suivant la vitesse et l'équipement). Il faudrait changer la carte mère et le processeur, le disque dur trop petit, la carte vidéo, ajouter de la mémoire, etc. Revendez-le, si possible avec des logiciels originaux, ça fait monter le prix, et rachetez du neuf.

(Cf. PCFun n° 1 et 2)

L'objet du désir





To be or not to be

Vous avez un 486 avec un disque dur correct, une carte vidéo idoine (de préférence VLB), un moniteur acceptable, une boîte assez spacieuse et une alimentation de 200 W ou plus. Et puis vous l'aimez votre PC à vous, il est beau, avec l'empreinte de vos petites mains sur les boutons, et Annabelle, votre premier amour y avait joué à *Tetris* avec vous. Donc, sentimental que vous êtes, vous pouvez envisager l'*upgrade*. Vous n'aurez pas le *top*, Pentium 90 PCI & Co., mais ce sera honnête.

Des emplacements RAM 16 et 32 bits

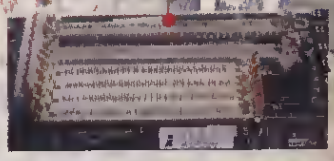
Problèmes

Votre carte mère n'est qu'en ISA et vos barrettes mémoires sont du 16 bits ancienne génération ? Alors vous pouvez chercher l'occase en changeant de carte mère et de processeur. Essayez d'en trouver une avec un 486 DX4 100 AMD ou Intel en VLB ou mieux, mais plus cher en PCI, et surtout avec des emplacements de mémoire anciens et nouveaux types 16/32 bits (ça existe). Vous pourrez ainsi réutiliser votre mémoire 16 bits et votre carte vidéo (dont vous changerez par la suite). Pour environ 3 000 F et des poussières, c'est un choix possible. Gardez à l'esprit le prix d'un PC neuf équivalent qui est d'environ 9 000 F tout compris.

Overdrivons

Si votre carte 486 est VLB, et que sa fréquence est en 33 MHz ou qu'elle peut se régler en 33 MHz (voir sur la doc.), que la mémoire dont vous disposez est suffisante (problème barrettes 16/32 bits), un changement de processeur peut s'envisager.

Certes votre carte est en 5 V et les nouveaux processeurs sont en 3,3 V mais Intel propose un *overdrive* DX4 100 qui connaît le voltage et qui vient de baisser, on le trouve aux environs de 2 000 F. L'avantage est l'extrême simplicité de l'*upgrade*. Vous regardez le nombre de broches de votre socle et vous achetez l'*overdrive* adéquat (deux modèles). Si vous avez un Ziff-Socket c'est facile, un coup de levier, on enlève l'ancien et on met le nouveau. Si vous avez un socle simple, l'opération



nécessite un peu de doigté (n'hésitez pas à consulter votre revendeur).

Voilà en gros les différentes solutions, mais avant tout, vérifiez à quel prix vous pourriez vendre votre machine (sur les petites annonces), puis regardez le prix du neuf et votre budget. l'*upgrade* reste quand même un pis aller.

Stéphane Kaufmann

Chaque semaine sur la FM

la 1ère émission radio de la micro-informatique

avec

MC 2 PRODUCTION

Rejoignez MC Tronic sur les fréquences suivantes :

● Les Andelys 91.1 ● Albertville 101.6 ● Agen 106.5 ● Avranches 90.5 ● Annecy 102.1 ● Ajaccio 105.2 ● Aubagne 98.0 ● Auxerre 94.5 ● Angers 95.5 ● Bézier 106.3 ● Bordeaux 98.2 ● Bosmieres 88.2 ● Boulogne 92.0 ● Brienon 94.5 ● Brive la Gaillarde 92.5 ● Brest 89.0 ● Bourges 98.2 ● Belfort 96.1 ● Besançon 100.4 ● Bolbec 105.1 ● Bagnière de Bigorre 97.2 ● Berck 87.8 ● Bourg en Bresse 104.4 ● Cherbourg 93.4 ● Coutance 104.4 ● Cluses 102.0 ● Chambéry 95.0 ● Chateaulin 102.5 ● Calais 100.7 ● Cannes 94.6 ● Chateauroux 92.8 ● Chalon sur Saone 88.7 ● Dijon 106.3 ● Etampes 98.3 ● Evry 96.3 ● Florac 97.7 ● Fécamp 105.1 ● Grenoble 98.8 ● Gaillon 88.8 ● Le Havre 105.1 ● Hesdin 104.4 ● Vallée de l'Hérault 95.6 ● Joigny 94.5 ● Ionzac 97.8 ● Lodève 101.4 ● Lourdes 92.5 ● Langogne 97.5 ● Limoges 95.4 ● Lessee 95.2 ● Longwy 103.6 ● Luxembourg 103.6 ● Lorient 95.0 ● Lyon 88.9 ● Louviers 88.8 ● Montpellier 91.8 ● Marvejols 97.3 ● Meyrueis 93.1 ● Mende 94.7 ● Millau 90.6 ● Montargis 89.3 ● Montbéliard 96.1 ● Montauban 92.9 ● Montreuil 87.9 ● Moteaux 88.8 /98.5 ● Mantes 88.8 /98.5 ● Mâcon 104.8 ● Marmande 106.5 ● Marseille 98.0 ● Migennes 94.5 ● Melun 96.6 ● Marne La Vallée 96.6 ● Nancy 94.2 ● Nerac 103.3 ● Nevers 99.0 ● Nice 90.9 ● Nimes 98.0 ● Orgeval 88.8 ● Paris (IDF) 96.9 ● Quimper 92.6 ● Quimperle 99.6 ● Rouen 88.8/103.3 ● Rodez 97.3 ● La Rochelle 97.8 ● Rochefort 97.8 ● Saint-Etienne 96.3 ● Soverac Le Château 98.7 ● St Afrique 92.0 ● St Chely d'Apcher 90.8 ● st Lo 100.2 ● Stomer 100.7 ● Saint-Pol 104.4 ● St-Amand 96.1 ● St Jean d'Angely 97.8 ● Saintes 97.8 ● Tulle 92.5 ● Tarbes 92.5 ● Ussel 92.5 ● Vernon 88.8/96.5 ● Valence 98.8 ● Villefranche 88.0 ● Villefranches-de-Rouergue 97.3 ● Vitrolles 98.0

GÉNÉRATION MULTIMÉDIA

Les nouveaux générateurs de sons Yamaha.

MU5 MU80

- Expandeur 128 sons Général M.I.D.I.
- 3 kits de 63 sons de percussion
- [illegible] notes de polyphonie / Multi timbral [illegible]
- Mini clavier intégré de [illegible]
- Prise T-Host pour connexion directe à [illegible] (PC/MAC)
- Prise M.I.D.I. IN et OUT
- Prise Line Out pour sortie vers amplificateur ou casque
- Alimentation par piles ou secteur
- Dimensions : [illegible]
- [illegible] Prix Public [illegible] indicatif

- Expandeur [illegible] 12 performances
- 21 kits de batterie
- [illegible] de polyphonie / Multi timbral [illegible]
- [illegible] permettant le mixage avec les offres [illegible] du MU80
- Multi effets (DSP) à blocs indépendants
- Pedaleur 5 bandes
- Compatible Général M.I.D.I. et XG (Général M.I.D.I. étendu)
- Prise T-Host pour connexion directe à [illegible] (PC/MAC)
- [illegible] M.I.D.I. IN, [illegible] OUT, [illegible] THRU
- [illegible] Prix Public [illegible] indicatif

YAMAHA

YAMAHA MUSIQUE FRANCE
B.P. 70, 77312 Marne-la-Vallée, Cedex 2

Je souhaite recevoir une documentation complète sur ☐ *MU5* ☐ *MU80*
Offre limitée à la France Métropolitaine

Nom .....
Adresse .....
Code Postal .....
Ville .....

Coupon à renvoyer à : YAMAHA MUSIQUE FRANCE
MU5/MU80, BP 70, 77312 Marne-la-Vallée Cedex 2

PCFUN